アクションRPG『RUNE II』体験版が付いて390円!!

vol.90

平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成15年6月6日発行(毎月2回6日・21日発行)
第8巻第10号(通巻90号)

Nintendo DREAM

ニンテンドードリーム

毎月6日と21日発売!

サービス定価 390 YEN

6/6 2003

祝! MOTHER復活祭

関係者が秘話を語る!!

フロム・ソフトウェア ロングインタビュー

新作続報

ファイアーエムブレム 烈火の剣

ビューティフルジョー

特別付録

RUNE II ~コルテンの鍵の秘密~ 体験版ディスク

ゲームキューブ専用

©2002-2003 FromSoftware,Inc. All rights reserved.

アクションRPG『RUNE II』体験版が付いて390円!!
vol.90
平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成15年6月6日発行（毎月2回6日・21日発行）
第8巻第10号（通巻90号）
ニンテンドードリーム
Nintendo
毎月6日と21日発売!
サービス定価
390 YEN
6/6 2003
DREAM
フロム・ソフトウェア ロングインタビュー
祝! MOTHER
関係者が秘話を語る!! 復活祭
新作続報
ファイアーエムブレム 烈火の剣
ビューティフルジョー
特別付録
RUNE II
〜コルテンの鍵の秘密〜
ゲームキューブ専用
体験版ディスク
©2002-2003 FromSoftware,Inc. All rights reserved.

FROM SOFTWARE
冒険がぎっしり!
RUNE II
ルーン
コルテンの鍵の秘密
ひらめきが君を最強の戦士に変える。
ニンテンドーゲームキューブ専用アクションRPG
ルーンII 〜コルテンの鍵の秘密〜
2003年5月23日発売予定
メーカー希望小売価格 6,800円（税別）
株式会社フロム・ソフトウェア
http://www.fromsoftware.co.jp/
ユーザーサポート 03-3320-6031（土日祝をのぞく13:00〜17:00）
および NINTENDO GAMECUBE は任天堂の商標です。 ©2002-2003 FromSoftware,Inc.

ひらめきが君を最強の戦士に変える。

ボタンひとつでモンスターが現われ、敵と戦う爽快感!

召喚獣、ナイト、妖精などバリエーション豊かなモンスターを使いこなし、様々な戦い方が楽しめる『RUNE』シリーズ最新作。敵の動きや攻撃など全てがリアルタイムに進行する緊張感、カードからモンスターを召喚する爽快感が、様々な新要素を加え前作よりも遥かにグレードアップして登場!

モンスターの数は前作の2倍、200種類以上に及び、バリエーションもボリュームアップ。

フィールドは戦闘と探索の区切りがなくなり、いつでもどこでもモンスターを呼び出せることから、カードを駆使した謎解き要素も新たに追加。あらゆる危機を乗り越え＜鍵＞の秘密に迫る!

瞬時に召喚、モンスターバトル!

集めたカードの中から使いたいモンスターを選んで召喚、敵と戦うアクションRPG。攻撃方法の種類が選択できるモンスターも登場することから戦略性が大幅にアップ。自分だけのオリジナルデッキを作り上げ、強力な仲間と冒険に出よう!

Story

アーガイル大陸には、1つの魔道具が伝えられている。
その魔道具を持つ者は、異形の者はおろか、神でさえも意のままに操ることが出来るという。魔道具は＜鍵＞と呼ばれ、
大陸を統治する唯一無二の存在、女王だけが伝え持っていた。

大陸が統一されてから200年。
機械と細工品で名高い地、コルテンの職人たちが、＜鍵＞の開発に成功した。
それはただの模造品にすぎなかったが、それでもいくばくかの人外の者を操ることはできた。
コルテンは＜鍵＞の力を手に入れ、武力を用い、次々と周辺地域を侵攻していった。

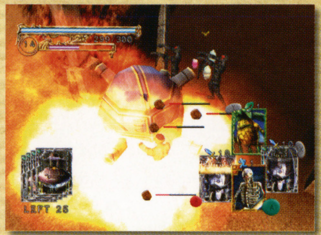
主人公は、幼い頃の記憶を失った盗賊団の少女リズ。
ある日、近辺の領土を取り締まるコルテンの騎士に襲われた盗賊団“蝶の目”は、復讐のため魔物を倒す＜鍵＞が創られる地、コルテンに向かう。
そこでリズを待ち受けていた運命とは…。

集めて楽しい豊富なカード

カードの収集方法は、宝箱、ショップ、イベントでの入手の他に、妖精“リム”を集めてカードを手に入れることや、敵をカードに封印し味方に加えることもできる。使いつづけることでさらに強いカードへ変化することも可能!

組み合わせて戦う「コンボ」!

2枚以上のカードを組み合わせ、同時に召喚させることで、強力な能力を発揮する「コンボ」。組み合わせを発見する楽しさや、一撃で敵を倒す爽快さがより強くなり、戦い方のバリエーションが倍増!



ドラマティックなストーリー、登場人物が満載!

主人公を取り巻く個性豊かな登場人物と迫力ある演出がプレイヤーを魅了。幼い頃の記憶がない主人公は、様々な危機を乗り越え、次第に本当の自分を見つけ出していく。

さらに深まるやり込み要素!

一度クリアしたステージには繰り返し入ることができ、二回目以降には違ったイベントが起こることも!?　謎解きやレベルアップ、カード収集と、じっくり遊ぶ要素が満載!

白熱のVSバトル

集めて育てたカードで友達と成果を競うVSモード。カードを賭けた戦いはストーリーモードにはない興奮が味わえる。

FROM SOFTWARE
NINTENDO GAMECUBE
冒険がぎっしり!
RUNE II
ルーン
コルテンの鍵の秘密
ひらめきが君を最強の戦士に変える。
ニンテンドーゲームキューブ専用アクションRPG
ルーンII ～コルテンの鍵の秘密～
2003年5月23日発売予定
メーカー希望小売価格 6,800円(税別)
株式会社フロム・ソフトウェア
http://www.fromsoftware.co.jp/
ユーザーサポート 03-3320-6031(土日祝をのぞく13:00～17:00)
および NINTENDO GAMECUBE は任天堂の商標です。 ©2002-2003 FromSoftware,Inc.

アクションRPG『RUNEII』5月23日発売予定!!

vol. 90

Nintendo ニンテンドー ドリーム DREAM

平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成15年 月 1日発行（毎月2回6日·21日発行）
（通巻90号）

毎月6日と21日発売!

6 2003

数量限定　予約·先着購入特典
『～導きと知恵の鍵～』

「RUNEII～コルテンの鍵の秘密～」をご予約、ご購入いただきましたお客様に、
先着にてRUNEIIの攻略ガイドとモンスター情報を網羅した特典ブックレット
『～導きと知恵の鍵～』を差し上げます。
フルカラー、36ページ、ゲーム攻略に役立つ貴重な情報が満載です!
是非お早めにご予約ください。

※特典物の画像はイメージです。あらかじめご了承ください。
※特典数量には限りがございます。
ご予約、お買い求めの際は必ずお店の方にご確認ください。
※一部店舗では取り扱いがない場合もございます。
詳しくは店頭にてお問い合わせください。

http://www.fromsoftware.co.jp/

GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス
Nintendo
ぼくは、
にじの国の大スター
にじハムくん！
でも、にじの国に
帰れなくなったのさー！
ハムちゃんずのみんな、
助けて欲しいのさーー!!
とっとこハム太郎4
にじいろ大行進でちゅ
今度のハム太郎はどきどきアドベンチャー！
ハムちゃんず
みんなで大冒険
100種類以上の
ミニゲーム
かわいいシールを
集めてみよう
ハム太郎たちの
「ぬりえ」も遊べる
5月23日(金)発売予定 メーカー希望小売価格4,800円(税別)
ハム太郎4 キラキラシールつき
©2003 Nintendo ©河井リツ子/小学館・SMDE・テレビ東京 Game By ALPHADREAM
GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンスは任天堂の登録商標です。
任天堂株式会社 本社 〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1
任天堂ホームページ http://www.nintendo.co.jp/
●アクションアドベンチャー
●1〜2人用
アドバンス専用通信ケーブル対応
本品は、○印のついている機器に使用できます。
ゲームボーイアドバンス ゲームボーイアドバンスSP ○
ゲームボーイカラー ×
ゲームボーイ (ゲームボーイポケット/ライト) ×
ゲームボーイプレーヤー ○
スーパーゲームボーイ (スーパーゲームボーイ2) ×

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム
2003 6/6
vol.90
Cover Design 大條 千鶴子

発 行 (株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544(販売業務)
編集・広告 (株)アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287

©毎日コミュニケーションズ／ambit 2003 禁無断転載

CONTENTS

特集

まるごと30ページ！ 体験版連動特集＆開発者インタビュー
12 RUNE II ～コルテンの鍵の秘密～
20 ●『ルーンII』の楽しみ方
14 ●操作早見表＆属性・カードタイプ一覧
28 ●体験版ディスク アタックガイド
37 ●フロム・ソフトウェア ロングインタビュー

復活した不朽の名作RPG！ 喜びの声＆関係者インタビュー
103 『MOTHER 1+2』復活祭

新作ソフト・攻略＆情報ページ

プロデューサーIGA氏のインタビュー付き！
56 キャッスルヴァニア 暁月の円舞曲
50 ファイアーエムブレム 烈火の剣
72 ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート
82 ソウルキャリバーII
78 P.N.03
64 ビューティフル ジョー
68 シャイニングソウル II

特別企画・連載企画

特別付録 雑誌付録は世界初！ニンドリだけのゲームキューブ体験版
17 『RUNE II ～コルテンの鍵の秘密～』体験版ディスク

特別企画 姫川 明先生の描き下ろしリンクと近況報告
90 姫川 明先生のスペシャルイラスト＆エッセイ

110 ●任天堂の質問箱
8 ●毎月新聞 TURBO
118 ●マリオ親衛隊
46 ●ドリテクの殿堂
114 ●どうぶつの森+ 村じまんフェスタ
116 ●トランセル種市のポケモン堂
131 ●GC新作ソフトカタログ
6 ●ニンドリヘッドライン＆ランキング
100 ●GC&GBAソフト発売スケジュール
5 ●読者プレゼント
85 ●ニンドリ学園
92 ●ゲームソフトファンクラブ
98 ●すすめ！ 天任家族 by はやのん
96 ●デス仙人の教えてあ・げ・る
11 ●みすずリンクのNewsDREAM
88 ●ゲームの通信簿
97 ●お宝ゲーム古tion
124 ●G.B.A.
101 ●Vol.87 当選者発表／マッスルアンケート

※今回は都合により以下の連載ページをお休みさせていただいております。
次号では復活予定ですので、お楽しみに！
「セガ魂」「カプコマニア」「N.D. AROUND THE WORLD」「デス仙人レディの幸せの最骨頂」

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます

GAME INDEX

ニンテンドーゲームキューブ

ギフトピア	62
クラッシュ・バンディクー4 さくれつ！ 魔人パワー	128
ソウルキャリバーII	82
どうぶつの森+	114
ドラえもん みんなで遊ぼう！ ミニドランド	66
P.N.03	78
ビューティフル ジョー	64
RUNE II ～コルテンの鍵の秘密～	12

ゲームボーイアドバンス

Onimusha Tactics	70
キャッスルヴァニア 暁月の円舞曲	56
シャイニング・ソウルII	68
真・女神転生デビルチルドレン 炎の書/氷の書	129
ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣	46
ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート	72
ファイアーエムブレム 烈火の剣	50
MOTHER1+2	103
モンスターゲート 大いなるダンジョン～封印のオーブ～	129

©2002-2003 FromSoftware,Inc. All rights reserved.

プチゲームがすべてわかる『メイド イン ワリオ』攻略本発売中！

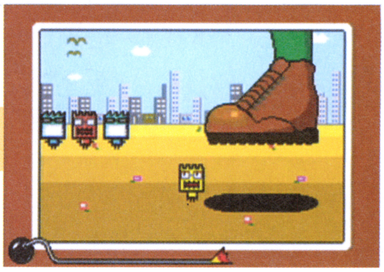
メイド イン ワリオ

A5版　112ページ　発売中　950円

ゲーム史上「最速最短」を誇る『メイド イン　ワリオ』の攻略本が現在好評発売中。ゲーム中に登場する213本にもおよぶ「プチゲーム」をすべて攻略するだけではなく、そのゲームの操作法やレベルの違いなども合わせて解説。巻末には「ナインボルト」のステージで登場する、数多くの「任天堂オールドゲーム」の元ネタをワリオたちが解説。カラフルで見やすいページ構成は、ただ読むだけでもおもしろいぞ！

操作法もバッチリ！

←プチゲーム自体は実質5秒で終わってしまうので、訳がわからないうちに終わってしまうことも…。そんなときは攻略本の操作法を見て再チャレンジ！

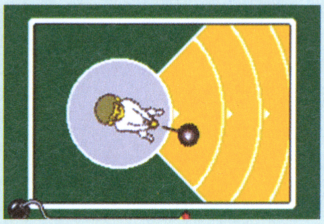


各レベルの違いも解説！

➡同じプチゲームでも、レベルが上がるにつれてその難易度は上がっていく。レベルによってどのように違うのか、すぐにチェックできるのだ！

取説以上の「プチゲーム」完全攻略

ゲームが「最短」なだけに、その攻略法も最短の「ひとこと」で解説している。複雑な構成は一切排除して、カタログとしても見やすいように配慮されているのが特徴。213種類のプチゲームの操作法とテクニックもフォローしているので、「取扱説明書」以上の親切攻略本だ。



⬆時間は短いが奥の深いプチゲームの数々

⬆1ページに2つのプチゲームを攻略。下が操作説明、右は各レベルによる違いを解説

あのゲームの元ネタもわかる！

ナインボルトのステージに登場するゲームは、過去に任天堂で発売されたゲームやおもちゃを題材にしているのは知っているよね！　その懐かしいオールドゲームをワリオたちが解説する「ゲーム図鑑」もあり。そのほかにも本格的に遊べる「ミニ＆VSゲーム」も完全紹介だ！

⬆元になったゲームがみんなはわかるかな？

⬆「ナインボルト」ステージのページでは懐かしのゲームがいっぱい！

ニンテンドーゲームキューブ、NINTENDO64、ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンスは任天堂の登録商標です

 ©2003 Nintendo

ハガキを出さなきゃはじまらない!

読者プレゼント

応募の方法

アンケートハガキに希望の商品番号をご記入の上お送りください。

応募締切

2003年 6月5日
(当日消印有効)

当選発表

Nintendo DREAM Vol.93 (6月21日発売)

今回は『RUNE』第1作のソフトや人気のグッズなどをご用意。希望の色を書いて応募するプレゼントに関しては、希望の色をアンケートハガキの余白に書いてくださいね。

※アンケートに回答頂いた方の中から抽選で当選者を決定いたします。なお、雑誌公正競争規約の定めにより、本懸賞に当選された方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

ニンテンドードリーム

1 ニンテンドーゲームキューブ本体 (1名)

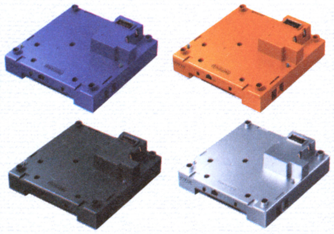
今号の『RUNEⅡ』体験版など多くのソフト遊べるGC。希望のカラーを書いて応募してね。

2 ゲームボーイアドバンスSP本体 (1名)

大好評発売中のフロントライト搭載の新型GBA。希望のカラーを明記して応募してね。

ニンテンドードリーム

3 ゲームボーイプレーヤー (1名)



TV画面でGBやGBA用ソフトが遊べる、人気のGC用最新周辺機器。全4色の中から希望の色を必ず書いて応募してね。

4 5月15日までに発売された好きなゲームキューブソフト1本 (1名)

5月15日までに発売されるゲームキューブ用ソフトのうち、どれでもお好きなソフトを1本プレゼント。(ハガキの余白に希望するソフト名を明記して下さい)

5 5月15日までに発売された好きなGBアドバンスソフト1本 (1名)

5月15日までに発売されるGBアドバンス用ソフトのうち、どれでもお好きなソフトを1本プレゼント。(ハガキの余白に希望するソフト名を明記して下さい)

ニンテンドードリーム

6 ゲームキューブソフト『RUNE』 (5名)

昨年発売された『RUNE』のソフトを5名様に。当選者の中から、さらにラッキーな1人には、インタビューにも登場の谷口プロデューサーのサイン入りソフトをお届けします。

コナミ

7 コンバットデジQ (2名)

人気のホビー、コンバットデジQシリーズの中から「シャーマン」と「T34/85」のどちらかを各1名様に。どちらが当たるかは編集部にまかせてね。

ナムコ

8 ハチエモングッズ (2名)

GBAソフトも発売予定の関西テレビのマスコットキャラ「ハチエモン」のキーチェーンとストラップをセットで。A・Bどちらのセットが当たるかは編集部にまかせてね。

ニンテンドードリーム

9 ワイヤレスコントローラ ウェーブバード (1名)

214グラムと超軽量で便利なワイヤレスコントローラをプレゼント。

コナミ

10 GBアドバンスソフト『キャッスルヴァニア 暁月の円舞曲』 (3名)

GBAで早くも3作目となる、人気の探索型アクションの最新作を3名の方に。

LOFTMAN

11 任天堂Tシャツコレクションシリーズ THE KING OF GAMES (2名)

LOFTMANで発売中の、背中の絵柄がオープニングとエンディングの2パターンある、FC版『メトロイド』のTシャツ。どちらの絵柄が当たるかは、編集部にまかせてね。

© 2003 Nintendo © 2003 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

この先1ヵ月のゲーム発売日、イベント情報をチェックしよう!

Nintendo DREAM HEADLINE ヘッドライン

GW明けのお楽しみ、みんなが待ってた(と思われる)今号の付録『RUNEⅡ』体験版を楽しんでるかな? GW明けにはさらに大きなイベントが。そう、任天堂の新作が発表されるE3。毎年、驚きの発表があるけど…今年は!?

イベント 『キャッスルヴァニア』ファンは注目!!

コナミの看板アクション『ドラキュラ』シリーズの最新作『キャッスルヴァニア』。その世界観にマッチした美しいイラストを描いたキャラクタデザイナーの小島文美さんとプロデューサーIGAさんのサイン会を秋葉原で開催。サイン会の会場となる各店舗(左下参照)で商品を予約、購入すると、2人の直筆サイン入り色紙と特製ポストカードがもらえるのだ。ぜひ足を運んでみよう。

サイン会会場
ゲーマーズ本店2号館
メディアランド
石丸電気(ゲームワン
ヤマギワソフト館
ソフマップ
メッセンサンオー
ラオックス アソビットシティ

↑新システム「タクティカルソウル」採用で、ゲームの幅がより広がったのだ

イベント 次号以降のE3記事にこうご期待!!

世界最大の家庭用ゲーム展示会「E3」が14日から3日間、アメリカで行われる(詳細は毎月新聞参照)。E3といえば、ニンドリおなじみのE3大特集。ニンドリならではの視点、行動力でE3を総力取材。最新のゲーム情報をくまなく紹介するだけでなく、来場クリエイターへのインタビューも敢行予定。5月21日売り号は速報を、6月6日売り号では詳報をお送りする予定なのでお楽しみに!

←毎年恒例の名物記事「E3大特集」。面白い話が聞けたり、意外な人を発見したり…と、E3ならではの出来事が。今年はどんなことが!?

月間カレンダー 2003年5月～6月

5月			
6	(火)	先負	Nintendo DREAM vol.90発売
7	(水)	仏滅	本居宣長誕生(1730年)
8	(木)	大安	■キャッスルヴァニア 暁月の円舞曲
9	(金)	赤口	上野公園開園(1876年)
10	(土)	先勝	●『キャッスルヴァニア』サイン会（秋葉原）
11	(日)	友引	『Viewtiful JOE』連続アニメ劇ジョー③(午後7時、フジテレビ系「こち亀」内CM放送)
12	(月)	先負	キュリー夫人がラジウムを発見(1898年)
13	(火)	仏滅	●任天堂発表会(予定)(アメリカ)
14	(水)	大安	●E3(16日まで)（アメリカ・ロサンゼルス）
15	(木)	赤口	沖縄本土復帰（1972年）
16	(金)	先勝	第1回アカデミー賞授賞式開催(1929年)
17	(土)	友引	平戸のオランダ人、長崎の出島に移住させられる(1641年)
18	(日)	先負	『Viewtiful JOE』連続アニメ劇ジョー④(午後7時、フジテレビ系「こち亀」内CM放送)
19	(月)	仏滅	桶狭間の戦い(1560年)
20	(火)	大安	李淵、唐を建国(618年)
21	(水)	赤口	Nintendo DREAM vol.91発売
22	(木)	先勝	漢字BOY3
23	(金)	友引	■RUNEⅡ～コルテンの鍵の秘密～
			■とっとこハム太郎4 にじいろ大行進でちゅ ■ハムスター物語コレクション
24	(土)	先負	ドイツ連邦共和国(西ドイツ)が成立(1949年)
25	(日)	仏滅	『Viewtiful JOE』連続アニメ劇ジョー⑤(午後7時、フジテレビ系「こち亀」内CM放送)
26	(月)	大安	フォルクスワーゲンの第1号車誕生(1938年)
27	(火)	赤口	小錦、外国人初の大関昇進(1987年)
28	(水)	先勝	張本勲、通産3000本安打達成(1980年)
29	(木)	友引	プロレス ZERO-ONE興行(東京・後楽園ホール)に「Viewtiful JOE」登場
30	(金)	先負	■ポケモンボックス ルビー&サファイア ポケモンボックス ルビー&サファイア(お買い得GBAケーブルパック)
			■ファミリースタジアム2003
31	(土)	大安	イギリスの豪華客船「タイタニック号」進水(1911年)
6月			
1	(日)	赤口	『Viewtiful JOE』連続アニメ劇ジョー⑥(午後7時、フジテレビ系「こち亀」内CM放送)
2	(月)	先勝	本能寺の変(1582年)
3	(火)	友引	スーパーマリオブラザーズ2(FC) 発売(1986年)
4	(水)	先負	ワイルドトラックス(SFC)発売(1994年)
5	(木)	仏滅	■フロッガー ■モノポリー めざせ!! 大富豪人生!!
			■フロッガー 魔法の国の大冒険
6	(金)	大安	Nintendo DREAM vol.92発売

■ニンテンドーゲームキューブ ■GBアドバンス ■GBカラー ●ハード・周辺機器 ●イベントなど

はみだしHEADLINE●5月10日14時から、東京都の葛西にあるゲームショップ「ゲームズマーヤ」で『スマブラDX』大会が開かれる。近くの人は参加してみては? 詳細はhttp://www.gamesmaya.com/event/index.htmlへ!

©1986 2003 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

GC、GBAの今どき&先どりの流行がわかっちゃう!

Nintendo HYPER RANKING ランキング

Nintendo ソフト売り上げ TOP20 4月7日～4月13日集計

順位	前回	売上本数/累計	機種	タイトル/データ
1	→1	54,379 / 373,781	GBA	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート ●スクウェア・エニックス●RPG●3月29日●5,980円
2	初	41,642 / 41,642	GC	NARUTO-ナルト- 激闘忍者大戦! ●トミー●FTG●4月11日●6,800円
3	↓2	39,583 / 210,047	GBA	メイド イン ワリオ ●任天堂●ETC●3月21日●4,800円
4	↑6	13,733 / 1,994,285	GBA	ポケットモンスター サファイア ●ポケモン●RPG●2002年11月21日●4,800円
5	↑7	13,540 / 1,969,997	GBA	ポケットモンスター ルビー ●ポケモン●RPG●2002年11月21日●4,800円
6	↓3	12,953 / 70,564	GC	ソウルキャリバーII ●ナムコ●FTG●3月27日●6,800円
7	↓4	12,942 / 198,572	GBA	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣 ●任天堂●RPG●3月14日●4,800円
8	初	12,724 / 12,724	GC	ドカポン DX -わたる世界はオニだらけ- ●アスミック・エース エンタテインメント●TBL●4月10日●6,800円
9	↓5	10,469 / 61,205	GBA	ロックマン エグゼ3 ブラック ●カプコン●RPG●3月28日●4,800円
10	↑11	5,665 / 426,627	GBA	ファイナルファンタジータクティクス アドバンス ●スクウェア・エニックス●SLG●2月14日●5,800円
11	↓9	4,784 / 26,832	GBA	From TV animation ONE PIECE めざせ!キング オブ ベリー ●バンプレスト●TBL●3月28日●4,800円
12	↓8	4,571 / 76,673	GBA	遊戯王デュエルモンスターズ8～破滅の大邪神～ ●コナミ●TBL●3月20日●4,800円
13	↓12	4,342 / 692,253	GBA	星のカービィ 夢の泉デラックス ●任天堂●ACT●2002年10月25日●4,800円
14	→14	3,512 / 176,280	GBA	パワプロクンポケット5 ●コナミ●SLG●1月23日●4,800円
15	→15	3,476 / 129,627	GBA	メトロイドフュージョン ●任天堂●ACT●2月14日●4,800円
16	↓10	3,344 / 24,043	GC	シャーマンキング ソウルファイト ●バンダイ●SLG●3月27日●6,800円
17	→17	3,072 / 395,778	GBA	伝説のスタフィー ●任天堂●ACT●2002年9月6日●4,800円
18	↑20	3,007 / 441,200	GBA	スーパーマリオアドバンス3 ●任天堂●ACT●2002年9月20日●4,800円
19	↑圏外	2,484 / 170,147	GBA	ソニック アドバンス2 ●セガ●ACT●2002年12月19日●5,800円
20	↑圏外	2,377 / 780,329	GC	ゼルダの伝説 風のタクト ●任天堂●RPG●2002年12月13日●6,800円

『ドラクエ』首位キープ! 『NARUTO』初回4万本で2位

前号トップの『～キャラバンハート』が堅実に売り上げを伸ばし、連続トップを達成。このままのペースでいけば、累計50万本は軽く突破しそう。2位は前号のニンドリで特集を組んだ『NARUTO』。原作人気+前評判の高いゲーム内容で初週4万本を達成。まだまだ本数を伸ばしそうだ。3位の『ワリオ』は累計20万本突破。GBAの定番ソフトとしてこれからも定着するだろう。

読者が選ぶ期待の新作 TOP20 Nintendo DREAM Vol.89より集計

順位	前回	ポイント	機種	タイトル/データ
1	初	901	GBA	MOTHER1+2 ●任天堂 ●RPG ●6月20日 ●4,800円
2	↓1	861	GC	どうぶつの森2(仮) ●任天堂 ●ETC ●発売日未定 ●価格未定
3	↑6	682	GC	スターフォックス(仮) ●任天堂 ●STG ●発売日未定 ●価格未定
4	↑17	599	GC	ソニックアドベンチャーデラックス ●セガ ●ACT ●6月19日 ●6,980円
5	↓3	479	GC	マリオカートGC(仮) ●任天堂 ●RCG ●発売日未定 ●価格未定
6	↓2	423	GC	カービィのエアライド(仮) ●任天堂 ●ACT ●今夏 ●価格未定
7	↑圏外	365	GC	RUNE II～コルテンの鍵の秘密～ ●フロム・ソフトウェア ●RPG ●5月23日 ●6,800円
8	↑12	328	GC	ビューティフル ジョー ●カプコン ●ACT ●6月12日 ●6.800円
9	→9	272	GC	ピクミン2(仮) ●任天堂 ●ACT ●発売日未定 ●価格未定
10	初	228	GC	ポケモンボックス ●ポケモン ●ETC ●5月30日 ●2,000円
11	↓7	220	GC	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル ●スクウェア・エニックス ●RPG ●7月18日 ●価格未定
12	↓5	172	GC	F-ZERO GC(仮) ●任天堂 ●RCG ●7月25日 ●価格未定
13	↑16	153	GC	テイルズ オブ シンフォニア ●ナムコ ●RPG ●発売日未定 ●価格未定
14	↑圏外	129	GBA	ゲームボーイギャラリー4(仮) ●任天堂 ●ETC ●発売日未定 ●価格未定
15	→15	118	GC	ワリオワールドGC(仮) ●任天堂 ●ACT ●今夏 ●価格未定
16	↓11	116	GC	牧場物語ワンダフルライフ ●ビクターインタラクティブソフトウエア ●SLG ●今夏 ●価格未定
17	↓13	113	GC	機動戦士ガンダム ●バンダイ ●ACT ●発売日未定 ●価格未定
18	↑圏外	105	GBA	テイルズ オブ ファンタジア ●ナムコ ●RPG ●6月未定 ●価格未定
19	初	101	GC	実況パワフルプロ野球10(仮) ●コナミ ●SPG ●7月未定 ●6,980円
20	↓15	100	GC	バイオハザード4(仮) ●カプコン ●ADV ●発売日未定 ●価格未定

『MOTHER1+2』 初登場でいきなり首位を奪取!

CMで復活を発表した『MOTHER』。そのインパクトが効を奏したのか、今回の期待ランキングで初登場1位を獲得。GBAで発売されたリメイク作品で1位を獲ったのはこれが初めてになる。4位には『ソニック』が17位から急上昇。4月から始まったアニメの影響か? 『RUNE II』は圏外から7位に。今号付録の体験版の効果で、今後さらに期待度がアップする可能性大!

はみだしRANKING●売り上げランキング4、5位の『ポケモン』。2作累計400万本間近。大ヒットしたGBA版の2作がGCの『ポケモンボックス』の売り上げにどれくらいつながるか、いまから注目したい。

ニンドリランキング GC100タイトル、この1本が好き

ニンドリVol.88の特集記事「ゲームキューブ100タイトルの軌跡」。この春、通算100タイトル目のリリースとなったGCソフト全タイトルを振り返る非常に興味深い記事であった。その内容を受けて、同じ号の「マッスルアンケート」でGC100タイトルのうち、一番好きなソフトをあげてもらった。結果は右の通り。

1位の『スマブラDX』はGC唯一のミリオンセラー(累計約125万本)だけに、この順位は妥当なところか。豊富なモードで息長く遊べる、非の打ちどころがないソフトだ。

2位は『ゼルダ』。こちらも『マリパー4』に次ぐ、GC売り上げ第3位(約78万本)の記録を持つだけに、順当といっていいだろう。だが、長年の歴史を持つ『ゼルダ』ブランドからすれば、『スマブラ』に差をつけられたのは不本意な結果かも?

3位は『どうぶつの森+』。『スマブラ』同様、N64でスマッシュヒットを飛ばした作品の続編。『スマブラ』同様、息長く遊べるコストパフォーマンスの高さは特筆ものだ。

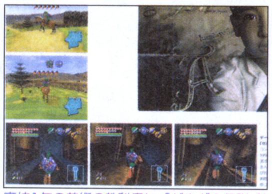
4位以下は、5位にナムコ、6、10位にセガのタイトルがランクイン。この手のランキングでは、N64時代は任天堂が独占状態であったが、GCはサードパーティが大健闘!!

	一番好きなGCタイトル	ポイント
1	大乱闘スマッシュブラザーズDX	291
2	ゼルダの伝説 風のタクト	176
3	どうぶつの森+	121
4	メトロイドプライム	44
5	ソウルキャリバーII	37
6	ファンタシースターオンライン	30
7	スーパーマリオサンシャイン	27
8	ピクミン	25
9	スターフォックスアドベンチャー	21
9	ソニックアドベンチャー2バトル	21

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。
★データ協力:アクト内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、ローソン、イトーヨーカドー

Nintendo DREAM Monthly1/2 News 毎月新聞TURBO ターボ

今回のアイドリング



（千葉県／げんるいさん）

高校1年の美術の教科書に『ゼルダの伝説 時のオカリナ』が登場。この写真のデータ、なにげにハートが多かったりして、だいぶ遊び込んでそうです。

●はみだしNEWS● 東京大学の大学院が「ゲーム研究プロジェクト」を設立した。4月から「ゲームデザイン&エンジニアリング論」の講座が行われていて、今後の予定では宮本茂さんも教壇に上がるとのこと。

TOP NEWS

世界最大のゲームの祭典E3(Electronic Entertainment Expo)5月13日～開催!
各社の注目出展タイトルを大検証!（ニンドリ予想つき）

アメリカのロスアンゼルスで、世界最大のゲームイベント、E3がいよいよ開催される（アメリカ時間の5月13日から3日間）。もちろん我らが任天堂は最大規模のブースを設け、向こう1年間に発売される予定の新作タイトルをドドーンと発表することだろう。昨年はなんといってもGCの『マリオ』『ゼルダ』『メトロイド』が目玉だったが、今年はどんな驚きを見せてくれるのだろうか。今回は、任天堂や有力メーカーが出展するであろうゲームなどの情報を出来る限り取材、予想してみた。なお、過分にニンドリ取材班の妄想が入っているのでハズレてもカンニンね。

↑昨年のE3開催前日に開かれた任天堂の発表会では、社長に就任する直前の岩田聡さん（左端）も壇上に上がっていた

↑『マリオ』『ゼルダ』『メトロイド』など、今年初旬までに発売された大作は、すべてE3で発表されていた。今年もきっと…！

任天堂 GC篇

今年のテーマはズバリ“Conectivity”（連動）だ！

任天堂は、毎年このイベントで数々の注目タイトルを披露している。NOA（任天堂オブアメリカ）のサイトによれば、今年は『マリオカートGC』や『ピクミン2』などキラータイトルの出展がすでに公表されている（110ページの「任天堂の質問箱」では『マリオカートGC』がどんなゲームになるのか、ちょっぴり教えてもらっているぞ）。

また、『カービィのエアライド』『F-ZERO GC』『ワリオワールド』『マリオゴルフ』『マリオテニス』などの発表済みタイトルも、E3でプレイできる状態、または映像での公開が期待できそうだ。さらに、まったくの未公開ソフトも出展されることになりそう。

これらのソフトで注目してほしい仕掛けが「連動」だ。GBAとの今以上にダイナミックな（GBAでの操作が瞬時にGCに反映されるような）仕組みや、GCのブロードバンドアダプタを使った仕組み（インターネットだけではない？）もあるかもしれない。新しい繋がるシステムに期待しよう。

かなり気になるあのタイトルはどうなる!?

だれでも遊べるシステムに期待！『マリオゴルフ』『テニス』

開発を担当しているキャメロットの高橋Bros.は、常々「今度の『ゴルフ』は子供からお年寄りまで楽しめます」と語っている。操作はシンプルかつ奥深いらしい。Aボタンだけで遊べるとか？ でも奥深い？ このへんは次号でお伝えできるかも!?

きっとクールなデザインになる！『スターフォックス』

ナムコとのコラボレーションで開発中の新しい『フォックス』。こちらもE3での公開が期待される。『エースコンバット』などリアルな表現を追求してきたチームが手がけるだけにビジュアル面の強化があるだろう。

新たなスピードへ！『F-ZERO GC』

前作のスケールをはるかに超えた、スピードやグラフィックにワクワクするよね。E3では、アーケード版『F-ZERO AC』との連動による仕掛けの全貌が明らかになるだろう。場合によっては賞品付きの大会とかもある!?

『どうぶつの森e+』『マリオカートGC』『ピクミン2』はE3に登場するはず!

NOAのサイトで公開された、『ピクミン2』『マリオカートGC』は当然として、突然発表された『どうぶつの森e+』もE3で実際にプレイできる可能性が非常に高い。一度画面が公開されたことのある『カービィのエアライド』『ワリオワールド』『1080°』も濃厚だと予想する。

↑任天堂オブアメリカのE3情報。『マリオカート ダブルダッシュ!!』というタイトルが見えるね。ピクミンも2色増えてる!?
http://www.nintendo.com

まだまだあるはず！ 毎年恒例の隠し球はなんだ!?

レアではない所で開発されていると噂の『新ドンキーコング』とか？ 以前からGCで新作を開発中と噂されている『シーマン』の斉藤由多加さんの新作とか？ RPG開発の精鋭たちが起こした会社ジニアス・ソノリティの新作とか？『カスタムロボ』のノイズもそろそろ新作を発表しそう？『ピカチュウげんきでちゅう』のアンブレラも開発中と噂されるGCの新作が発表されるか？『ポケモンボックス』以外にもポケモン関連のソフトが登場するのか？ などなど、この5月はGCのラインナップがドカンと充実するはず。これからの情報をお見逃しなく！

待て次号！

任天堂 GBA篇 GCとの連動ソフト＋新作の登場に期待しよう！

任天堂はGCばかりではなく、GBAでも続々と新作を発表する体勢をすでに作っているだろう。GCで『マリオゴルフ』が出展されれば当然そのGBA版も同時に見られるだろうし、『MOTHER1＋2』のようなリメイク作、そして『メイド イン ワリオ』のような新作も期待したいところだ。

『MOTHER1＋2』以外にリメイクはある？

『マリオ』『ゼルダ』『カービィ』そして『MOTHER』と、名作が次々とリリースされている現状を見ると、まだまだリメイク作品があるのではないか？ 『リンクの冒険』『スーパーマリオ3』『ファミコン探偵倶楽部』あたりは読者のリクエストも多いのだが…。

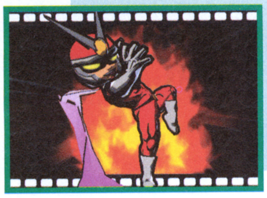
←『MOTHER』は、エンディングまで、どころか本を見ただけで泣いてしまった人も多いとか

GBAにも隠し球が!?

いろいろと噂が出ているのは新しい『ゼルダ』と『カービィ』。それから任天堂内部のことを考えると、GCに全力投球の情報開発本部ではなく、『ワリオ』の開発一部や他の開発会社(『マリオゴルフ』『黄金の太陽』のキャメロットや『4つの剣』のカプコン、『トマトアドベンチャー』のアルファドリームなど)の作品が出る可能性が高いだろう。

カプコン 発表ずみタイトル以外に新作が登場する!?

6月12日に発売が予定されている『ビューティフル ジョー』はほぼ間違いなく遊べる状態で出展されるはず。気になるのは、最近新情報が出ていないGCの新作、『Dead Phoenix』『Killer 7』『biohazard4』だ。中でも特に『biohazard4』は海外でも人気のタイトルなので、映像出展だけでも期待したいところ。また、今ではGCには無くてはならない強力なサードパーティなだけに、見たこともない新作ソフトの発表にも期待しているのだが…。もしかしたら隠し球があるのかも!?



←自分の手でカッコいいアクションが楽しめる『ビューティフル ジョー』。編集部でもイチオシだ

セガ ソニックチームの新作『Giant Egg』って!?

アニメの発表会でちらっと話題に出たソニックの未発表タイトル2本の他、完全新作『Billy Hatcher and the Giant Egg』(直訳すると『ビリーハッチャーと巨大なタマゴ』)というゲームを開発しているという。ソニックチーム社長である中さんが『ナイツ』以来の新作として手がけているらしい。すでに海外ではゲーム画面（主人公と思われるキャラクターが大きなタマゴを抱えている場面など）も公開されており、E3で出展されるのはほぼ確実ではないかと思われる。

←ソニックチームの社長、中裕司さん。ご存じソニックの生みの親だ。久々の新作…楽しみです！

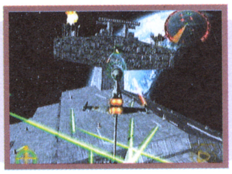
コナミ 小島監督の『メタルギア』『ボクらの太陽』に注目!

全世界で1100万本を突破している『メタルギア ソリッド』シリーズ。現在、コナミと任天堂とのコラボレーションにより、GC版の開発が進行しているらしい。同シリーズは、コナミの看板クリエーター小島秀夫さんが手がけるアクションで、エージェントである主人公が敵に見つからないように敵地へと侵入していくというもの。今のところ正式な発表は行われていないのだが…。同じく小島さんが手がける、太陽光線を利用したRPG『ボクらの太陽』とともに、出展が強く望まれているタイトルだ。

←コナミの看板クリエーター、小島秀夫さん。ひょっとしたら任天堂カンファレンスに登場するかも?

エレクトロニック・アーツ 『ローグスコードロン』の続編が公開される!?

幅広いジャンルのソフトを発売している米国の有力メーカー。『ロード オブザリング』や『SSX』シリーズを発売している。スポーツ物のGC-GBA連動ソフトや、『ローグスコードロン』の続編が出るという噂も…。



←GC版『ローグスコードロンII』。非常に完成度が高く続編にも期待がかかる

その他、海外メーカーなどからも新作続々！

E3に出展するメーカーは、もちろん他にもたくさんある。ナムコなら、夏に発売が予定されているGC『テイルズ オブ シンフォニア』は出展されるだろうし、スクウェア・エニックスからは『FFクリスタルクロニクル』(任天堂発売)や『新約 聖剣伝説』などが出展される可能性は高い。また、Ubiソフト、インフォグラムス、アイドスといった海外メーカーにも注目だ。また、GBA-SPやGC関連の、おもしろ周辺機器も登場しそうな予感。

ニュース 検証：合併に揺れるセガ 熱いラブコールの嵐の中、セガの決断は!?

ここ2ヵ月くらいの間、セガの去就に関する話題が新聞などをにぎわせている。セガと他社との合併話(または株式譲渡などの提携)だ。この話題が明るみに出た発端は2月。サミーが今年10月をメドに合併をすることで交渉をしていることが発表された。しかし4月、ナムコがセガに合併の話を持ちかける。ナムコの発表によると、昨年から進めていた統合の話が一時中断していたものを再開したとのことだ。この2つのニュースが発表された直後にセガの株価がどう動いたかというと、サミーの時は前日比76円安。一方ナムコの時はストップ高の100円高。市場はナムコとの合併を望んでいるようだ。しかしこれで話は終わらない。非公式ではあるが、セガはアメリカ最大のメーカー、エレクトロニック・アーツや、Xboxのマイクロソフトからも合併やそれに近い交渉を受けているといわれている。

一部では4月下旬から5月上旬にはセガがなんらかの決断をするということだ。今号が発売された頃にはすでに決着している可能性もあるが、しばらくは各社の動きから目が離せない。

セガに合併などの話を持ちかけたとされる各社と、その相関図

●はみだしNEWS● 経済産業省は4月24日、日本のゲームやアニメなどの海外展開を支援する「コンテンツ産業国際戦略研究会」を発足させた。問題になっているアジア圏でのコピー問題にも歯止めになるような方策を検討するとのこと。

©1994 Nintendo/Ape inc. Scenario ; ©1994 SHIGESATO ITOI Program : ©2003 Nintendo ©CAPCOM CO.,LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED. ©2001 LucasArts Entertainment Company LLC.
©2001 Lucasfilm Ltd. & TM or © as indicated. All rights reserved. Used under authorization. LucasArts and the LucasArts logo are registered trademarks of Lucasfilm Ltd.

●はみだしNEWS● ほぼ日刊イトイ新聞(http://www.1101.com)では糸井重里さんのすっごくいい話が読める他、読者さんからの手紙も紹介している。中にはニンドリ読者さんもちらほら見かけます。

ニュース

カプコンの『ビューティフル ジョー』さまざまなプロモーションを展開中!

6月12日に発売されるGCソフト『ビューティフル ジョー』が、5月からさまざまなプロモーション展開を見せているぞ。まずテレビでは、オリジナルのアニメCMが全9回のシリーズとして放映中。それから、プロレスのリングに謎の覆面レスラー「ジョー」が登場している。また、6月11日にはViewtiful Joeが唄うCDも発売されるのだ。ニンドリも今一番オススメしたいGCソフト、発売日が近づくごとにどんどん盛り上がっていくはずだ。

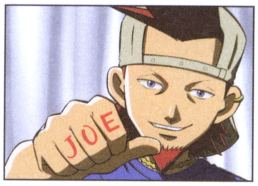
その正体は大物アーティスト? エイベックスよりCDリリース!

6月11日には、ゲームのテーマ曲「VIEWTIFUL WORLD」がCDで発売される。演奏するアーティストは謎のユニット「Viewtiful Joe」。ウワサでは大物アーティスト達のコラボレーションらしいのだが…。

➡6月11日発売。価格は1050円(税込)。品番:AVCD-30475

テレビCM放送中! 連続アニメ劇ジョー

毎週日曜夜7時から放送中のアニメ「こちら葛飾区亀有公園前派出所」の中で、4月27日より全9回の30秒CMアニメが流されている。ゲーム同様ビューティフルなCMになっているぞ。



⬅ゲームに登場するキャラの、ちょっと違った側面が見られるのだ

ナゾの覆面レスラー ジョー、プロレス界に乱入

ゲームをモチーフとしたナゾの覆面レスラー、ジョーが現在プロレス界のマットに乱入している。5月29日のZERO-ONE(東京後楽園ホール)でもその勇姿が見られるぞ。

➡彼が謎の覆面レスラー。ゲームみたいにビューティフルな技を出すのか!?

月刊任天堂店頭デモ 5月号は3つの体験版と『烈火の剣』の特典に注目!

全国のゲームショップ店頭に設置された試遊台で遊べる店頭デモ「月刊任天堂」。今月は、『ビューティフル ジョー』などGCソフトの体験版が3作品も遊べるぞ。また、『ファイアーエムブレム 烈火の剣』をGBAケーブルで繋ぐと、ここでしか手に入らないアイテムなどがゲットできるのだ(ただし、自分のカートリッジとGBA本体が必要)。チャンスは今月だけだから、欲しい人は要チェックだ!

収録内容

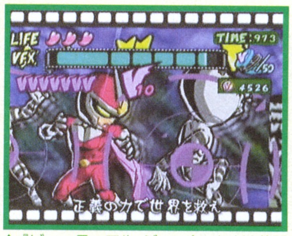
●体験版
ビューティフル ジョー(10分)
RUNE II(10分)
ファミスタ2003

●ムービー
GIFTPIA(1分)
ポケモンボックス(2分)
ビューティフル ジョー(1分半)
GIFTPIA&FE 烈火の剣(2分)

●ジョイキャリーなど
メイドインワリオ(ジョイキャリーで自分GBAに体験版をダウンロードできる)

ファイアーエムブレム 烈火の剣(GBAとカートリッジがあればアイテムがダウンロードできる)

月刊任天堂NEWS!(情報ページ)



⬆『ビューティフル ジョー』、まずは華麗な技の数々を試してみてね

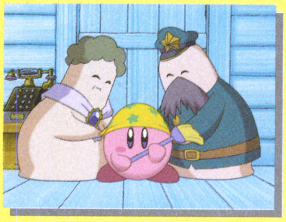
⬆『烈火の剣』では、自分の名前の付いたアイテムがゲットできるぞ!

アニメ 星のカービィ 今週の見どころ

毎週土曜日朝7:30から CBC/TBS系にて放送中

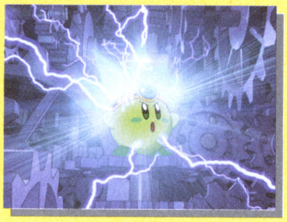
5/10放送 第81話 ドキッ! かたづけられない女

部屋の片付けは苦手という村の住民達。その中でボルン署長の奥さま、サト夫人は「きちんとしている」ともっぱらの評判で憧れのマト。しかし、そのサト夫人には決して明かすことの出来ない秘密が隠されていたのだ。その事実がチャンネルDDDで放送され、村は大騒ぎ! 一方、デデデ大王に押し付けられたゴミの処分に困ったカスタマーサービスが、デデデ城に魔獣を送り込んできた。



5/17放送 第82話 合体ロボ・リョウリガーZ!

料理は女の仕事という固定観念を、パーム大臣がなかなかの腕前でくつがえした。女性陣からは今年の「ベスト・ジェントルマン」と騒がれる。村の男性陣は自分達も料理の腕を上げようと相談するが、パームには逃げられコックカワサキの指導はめちゃくちゃ…。そんな時、テレビでは「美味しい料理は道具から」とフードプロセッサーの通信販売が…。この良すぎるタイミング、デデデがまた何か企んでいる!?



イベント

『ファンタシースターオンライン』に新エリア! オンラインクエスト「心の座」配信開始

この春もさまざまなイベントが追加され、『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』のオンラインモードは絶好調! 4月30日からは、ついに登場した新エリア「制御塔」に入ることができる1人用オンラインクエスト「心の座」が配信されたのだ。新しい敵なども多数登場し、今までのクエストよりもボリュームのある内容になっているのだ。これを機会に、『PSO』のオンラインに挑戦してもいいかもしれないぞ。

⬆エピソード2のナビ役だったエリも登場するのだ

⬅この笑い声は! あのキリークがクエストで仲間になるのか!?

未知の敵も多数登場するぞ!

➡このクエストにだけ出現する敵は、みな強力。初めてのエリアで苦戦すること必至か!?

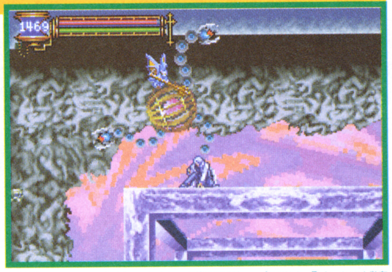
©Nintendo / HAL Laboratory, Inc. ©Nintendo / HAL Laboratory, Inc. · CBC
©CAPCOM CO.,LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED.

マリオクラブおすすめソフト

●マリオクラブとは？
任天堂の中にある、ゲームを評価する機関。独自の基準で行った評価が高かった場合、そのソフトを「おすすめソフト」として全国の小売店などに紹介する。また、任天堂ソフトのチューニングも行っている。

キャッスルヴァニア 暁月の円舞曲 | GBアドバンス／コナミ／アクション

名作『悪魔城ドラキュラ』の流れを汲むシリーズの2作目。ビジュアル面で「キャラクターやアクションの種類が多く、それらが細部まで描き込まれている」「中世ヨーロッパ風の独特な世界観が視聴覚両面で表現されている」と高い評価を受けている。また、システム面でも「複雑に絡み、新たなアクションを習得しなければ先に進むことができない広大なステージの探索」「敵を倒して入手する“SOUL”を装備することで、多くの特殊能力や特殊攻撃を使用することができる“SOUL SET”システム」に面白味があるとしていて、これまた高い評価なのだ。



↑根強いファンを持つシリーズ最新作。今回は「すべてが違う」という事だが…？

ケータイ 『牧場物語』がｉアプリでいつでも遊べるようになるぞ！

↑「お祭りイベント」やメールで、友達とも遊べる

スクウェア・エニックスは、おなじみの『牧場物語』のiアプリ版、『牧場物語i』を配信している。これは牧場育成をする基本的なシステムをベースに、携帯電話ならではの機能を盛り込んだゲームなのだ。NTTドコモの503i、504iシリーズ対応、月額300円で配信中。

アクセス方法

メニューリスト→ゲーム→ゲーム1→シミュレーション→牧場物語ｉ

イベント 『NARUTO』ゲーム大会でGCお飾り用プレートがお目見え！

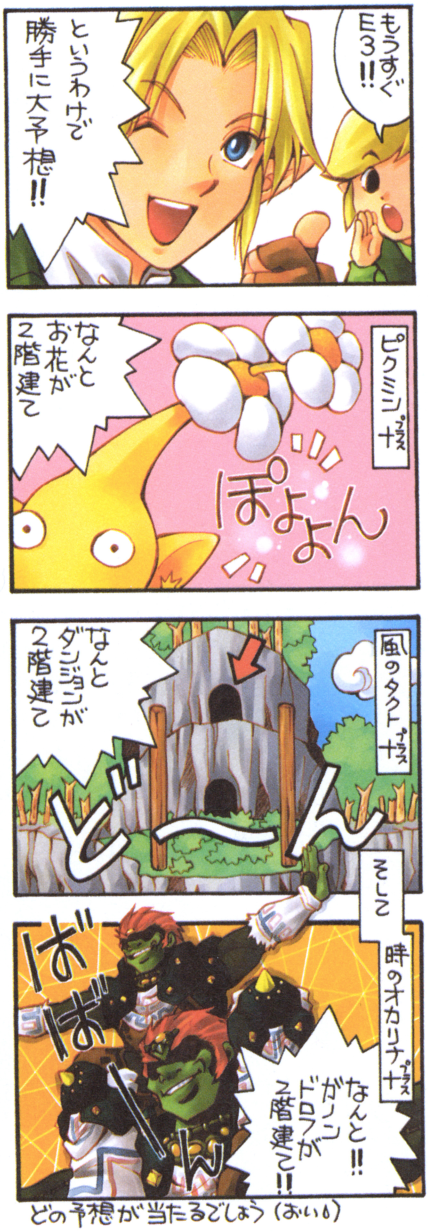
↑ショップ店頭での大会だったので、いろんな人からの注目を浴びていた

トミーのGCソフト『NARUTO』のゲーム大会が、4月13日に秋葉原アソビットシティで開かれた。トーナメント戦で優勝した人にはアニメのセル画などがもらえたが、ニンドリ的に注目だったのが準優勝者がもらえるGC用のプレート。本体上部の黒い丸プレートと交換できるアイテムだったのだ。

↑これが準優勝者に送られたGC用プレート。これは珍しい！

みすずリンクのNews DREAM

by 美鈴 秋　E3ぷらす



●はみだしNEWS● 任天堂の求人情報。東京で開発チームを編成するため、現在ゲーム制作経験者を募集中。5月末まで。また来年度の新卒者のエントリーも始まっている。詳しくはhttp://nintendo.co.jpまで。

DVD アニメ「星のカービィ」のDVD 2nd-Vol.3は5月21日発売！

今回のDVDには28話「恐怖のデデデ・ファクトリー」、29話「激辛！ファミレス戦争」、30話「カービィの謎のタマゴ」を収録。アメリカ版カービィの6話や歴代ゲームの名場面も収録されているぞ。

「星のカービィ」2ndシーズン Vol.3
3800円（税別）　品番：AVBA-14717

ニュース パナソニック「Q」用GBプレーヤー開発中！ 発売時期は未定ながら正式発表が!!

パナソニックのゲームキューブ互換DVDプレーヤー「Q」は、現在発売中のGBプレーヤーが使えないという問題が発生していた。しかし、パナソニックのサイト「DVDGAME.jp」の発表によると、Qに対応したGBプレーヤーを現在開発中とのことだ。発売時期などは未定だが、Qのユーザーには嬉しいお知らせだね。

↑アドレスはhttp://www.dvdgame.jp/

©1986.2003 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo
©2003 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.　©Victor Interactive Software Inc.

体験版連動

RUNEⅡ ～コルテンの鍵の秘密～

フロム・ソフトウェアの

天使リズ、降臨。

ニンドリの体験版でしか見られない、オリジナルコスチューム!!

体験版の中身CHECK

この体験版付録は、フロム・ソフトウェアより5月23日発売予定の『RUNEⅡ～コルテンの鍵の秘密～』(以下本編と呼ぶ)の序盤部分を中心に、体験版として遊びやすく再構成したもの。本編とのおもな違いをここで解説しよう。

製品版

体験版

⬆ニンドリ体験版だけのオリジナル衣装をまとった通称「エンジェル・リズ」。よく見ると髪型など細かいところまで違うこだわりよう

まるごと30ページ 意欲作を体験せよ!!

雑誌付録としては世界初!! 任天堂ハード体験版となるこの『RUNEⅡ』は、カードを使ってクリーチャーを召喚して戦っていくアクションRPG。今号のニンドリでは、その斬新なシステムを理解し、最大限に味わってもらうために、体験版と連動した総力特集を敢行!! やりこむほどに面白くなってくる、絶妙な奥深さを一緒に体験していこう!!

RUNEⅡ ルーン コルテンの鍵の秘密

ニンテンドー ゲームキューブ			
タイトル	ルーンⅡ ～コルテンの鍵の秘密～	ジャンル	アクションRPG
発売元	フロム・ソフトウェア	プレイ人数	1～2人用
発売日	5月23日予定	メモリーカード	3ブロック
価格	6800円		

3つのマップと町を行き来して遊べる

体験版ではゲーム開始から3つのマップと、町を自由に行動できる。various各ステージのボスを倒せばゲームは終了。ただし、時間制限はないので、そのボスを倒さないで、カードの生成を限界まで楽しむことも可能。

序盤から強力なカードも使える

この体験版では、『RUNEⅡ』のだいごみをしっかり味わってもらうために、「本編」では序盤に入手できないはずの、強力なクリーチャーのカードを持った状態でスタート。序盤から気持ちよく戦えるのだ。

セーブ、2P対戦不可 一部に制約あり

体験版ではセーブ・ロードすることができないので、メモリーカードには非対応。ステージ内で一部に行動可能範囲の制約があるほか、赤妖精の収集もできない。また2P対戦モードも非対応だ。

↑クリアの想定時間は、初めての人で約1時間程度。遊ぶ気になればいつまでも遊べるが…

↑『Ⅱ』の新要素、変化型のバードマンが最初から登場。行けないはずのところへ行ける

↑本編へデータの引継ぎができないので、体験版でクラスチェンジをやりすぎても無意味

↑町のカードショップでクラスチェンジも可能。理論的には100種以上集められる

↑こちらも新要素、「機属性」のカードを最初から持っているのでボス戦で有利だ

↑『Ⅱ』では2P対戦が奥深くなっているが、それは本編のお楽しみ！

特集INDEX

『RUNEⅡ』って何？という人はまずココ!
登場人物、キーワードがわかる
『RUNEⅡ』の世界 P14

斬新なシステムがまるわかり
知識編 0からわかる『RUNEⅡ』の楽しみ方 P20

体験版を遊ぶための準備をするなら
オリジナルジャケットを作ろう
操作早見表／属性・カードタイプ一覧 P15 P16

体験版を120％たっぷり遊び尽くすために
クリーチャー＆マップ情報満載
攻略編 体験版ディスク アタックガイド P28

もっと深く、くわしく『RUNEⅡ』を知りたい人は
『RUNEⅡ』開発秘話が満載
フロム・ソフトウェア スペシャルインタビュー P37

みごと『RUNEⅡ』の魅力にハマったら・・・
豪華賞品もあります！
RUNEⅡ イラストコンテスト P34

魅力的なキャラがぎっしり
ニンドリ<鍵>シール P35

©2002-2003 FromSoftware,Inc. All rights reserved.

登場人物

リズ（主人公）

＜鍵＞を操る少女

⬅幼い頃捨てられ、盗賊ヴィクトールに育てられた。クリーチャーを意のままに操る魔道具＜鍵＞が出生の手がかり。ヴィクトールのことはあまり好きではないが、育ててくれた恩を感じ「蝶の目」と共に行動する

ソル

リズの仲間

⬅リズとともに「蝶の目」団員として行動する青年。長剣による戦いを得意としている

マッコイ8世

コルテン地方の領主

⬅模造品の＜鍵＞によって機械クリーチャーを操る技術を生み出し、その勢力を伸ばす王。騎士団によって「蝶の目」を取り締まる

ヴィクトール

盗賊団の団長

➡リズの持つ不思議な能力を利用することによって、盗賊団「蝶の目」を有力な盗賊組織に育て上げた

ラッセル8世

先祖代々の妖精博士

➡カディスの町に住む学者。赤い妖精を彼の元へ連れていくと珍しいカードがもらえることがある。先祖には初代女王カティアの冒険の手助けをした者もいるという

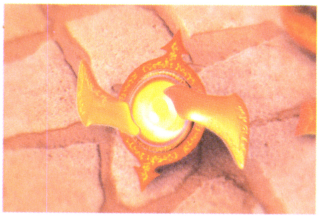
※体験版ディスクにはマッコイ8世およびラッセル8世は登場しません

RUNEⅡの世界

キーワード

＜鍵＞

神々の力が封じ込められ、この世にひとつしかないと言われている魔道具。代々のアーガイル大陸の女王に受け継がれている。しかし近年高い技術力を持つコルテンの職人が模造品の＜鍵＞を生み出し、その力で周囲を脅かしている。



⬆幼いリズが形見として持っていた＜鍵＞。一体なぜこんなものを…？

⬆リズの背で赤い輝きを見せているのが＜鍵＞

カード

クリーチャーを呼び出すための媒体。クリーチャーは神に作られたものであり、基本的には神しか操れない。しかし、＜鍵＞を持つ者は一時的にこのカードでクリーチャーを呼び出し、操ることができる。

➡カードには6つの属性と5つのカードタイプが存在する

ルーンストーン

魔法石とも呼ばれ、生命力の象徴。多くの自然物から生み出される。クリーチャーはこのルーンストーンがなければ行動できない。

⬅ルーンストーンは、クリーチャーにダメージを与えたり、倒すことで入手できる

クリーチャー

神に作られた存在である、世界中に生息する野生動物のような存在。人間を襲うこともしばしばあるが、人間を滅ぼそうというものではない。ルーンストーンをエネルギーとしている。

⬅⬆200種類以上いるクリーチャーは、恐しいものからユニークなものまで、それぞれ個性的な能力を持っている

機械クリーチャー

コルテンの職人たちによって作り出された、自ら考え、行動する機械。他のクリーチャーの属性の影響を受けない「機属性」を持つ。

⬅コルテンの野望のために生み出されたおぞましい兵器だ

RUNE II ～コルテンの鍵の秘密～
体験版ディスク

安全にご使用いただくために・・・

⚠警告

●疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
●ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
●ゲーム中にめまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状を感じた場合は、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときには、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
●他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。
●目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、いったんゲームを中止し、5～10分の休憩を取ってください。
●コントローラのコントロールスティックやCスティックを操作する場合、手のひらなどの皮膚の弱い部分で力を入れて操作することは避けてください。皮膚を傷めることがあります。
●頭部・ひじ・ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の各部にコントローラを当てて使用しないでください。また骨粗鬆症と診断された方、骨や関節に疾患があり治療を受けている方はコントローラの振動機能を絶対に使用しないでください。
●指・手・手首・腕に骨折、脱臼、肉離れ、捻挫などのけがをしているときは、コントローラの振動機能を絶対に使用しないでください。コントローラの振動により、症状が悪化する可能性があります。
●コントローラの振動機能を利用して、連続して長時間遊ばないでください。めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をしてください。
このソフトは振動機能に対応しています。

⚠注意

●健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
●長時間ゲームをするときは、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて・・・

⚠注意

●ひび割れや変形、修復したディスクは使用しないでください。ニンテンドー ゲームキューブ本体（以下、本体と記す）内部でディスクが破損し、けがや故障の原因となります。
●ディスクを曲げたり無理な力を加えると、ディスクが破損し、けがの原因となります。
●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。
●ディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、体を傷つけることがあります。
●ディスクを廃棄する場合は、各自治体の指示に従ってください。
●ディスクは絶対に投げないでください。けがや故障の原因になります。
●ゲーム終了後、本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクが完全に止まったのを確認してから取り出してください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。

○次ページに続く

オリジナルディスクジャケット ○切り取って市販のCDケースに入れよう!○

⬆オリジナルディスクジャケット ○切り取って市販のCDケースに入れよう!○

●このディスクは本体およびニンテンドー ゲームキューブ互換機用のディスクです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や、耳などの身体に悪い影響を与える場合がありますので、絶対におやめください。

●本体をプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面焼け）が生じるため、接続しないでください。

使用上のお願い

●直射日光の当たる場所やストーブやヒーターなどの熱源のそばで使用、保管しないでください。また湿気の多い場所やホコリの多い場所も避けてください。

●密閉された自動車の中（特に夏期）などに長時間放置しないでください。

●ゲームが終わったら、本体からディスクを取り出し、ケースに入れて保管してください。ケースに入れずに重ねたり、斜めに立てかけたりすると、傷やそりの原因となります。

●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷などをつけないように取り扱ってください。また、シールなどを貼り付けたり、鉛筆、ペンなどで文字や絵を書かないでください。

●ディスクが指紋やホコリによって汚れている場合、正常にデータを読み込むことができない可能性があります。もしディスクが汚れてしまったときは、柔らかい布でディスクの中心から外の方向へ軽くふいてください。

●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。

●ディスクを本体にセットする場合は、無理な力が加わらないように十分注意し、必ずゲームタイトルが印刷されている面を上にして、カチッと音がするまでしっかりとセットしてください。

●お客様の誤ったお取り扱いによりディスクに生じた傷、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●このディスクは日本国内専用の表記のある日本国内仕様の本体およびニンテンドー ゲームキューブ互換機に対応しています。海外仕様の上記製品では使用できません。

●コントローラのスティックやボタンを無謀に操作すると故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますのでご注意ください。

コントローラのニュートラルポジションと再設定機能

本体の電源をONにするときやリセットボタンを押すときは、ニンテンドー ゲームキューブ コントローラのコントロールスティック、Cスティック、LトリガーボタンおよびRトリガーボタンに触らないよう注意してください。本体の電源をONにしたときの、これらのスティックやトリガーボタンの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。このときに各スティックが傾いていたり、各トリガーボタンが押されていた場合、その状態がニュートラルポジションと設定されてしまいます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、正常な操作ができなくなります。ズレてしまったニュートラルポジションを正しい位置に修正（再設定）するには、次の操作を行ってください。

各スティックとトリガーボタンから指を放し、XボタンとYボタンを押しながらSTART／PAUSEボタンを3秒程度、押し続けてください。

コントローラポートへの接続

このゲームは１人用です。コントローラは本体前面のコントローラポート1に接続してください。それ以外のコントローラポートに接続しても、操作することはできません。

Nintendo DREAM
vol.90特別付録

RUNE II ルーン
コルテンの鍵の秘密

体験版ディスク

この体験版ディスクはニンテンドー ゲームキューブ専用です。
使う前に15ページからの注意書きをよく読んでね。

RUNE
コルデンの鍵の秘密
体験版
Nintendo
vol.90 特別付録
NOT FOR SALE
Licensed by NINTENDO
FROM SOFTWARE
© 2002-2003 FromSoftware,Inc.
All rights reserved.
NINTENDO
GAMECUBE
日本国内専用
FOR JAPAN ONLY
DL-DOL-DR2J-DIS
このディスクはニンテンドーゲームキューブ専用です。
MODEL No. DOL-006(JPN)

2Ø3D16Ø1 DOL-DR2J-Ø-ØØ JPN SØ
IFPI LL37

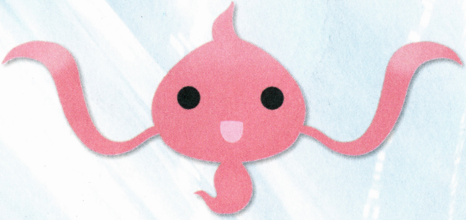
RUNE Ⅱ

～コルテンの鍵の秘密～

ゲームキューブ専用

体験版ディスク

Licensed by NINTENDO
©2002-2003 FromSoftware,Inc. All rights reserved.



ニンテンドードリーム vol.90特別付録

平成15年6月6日発行（毎月2回6日・21日発行）第8巻第10号

■この体験版ディスクは実際の製品版とは内容が異なります。また開発中のバージョンのため、正常に動作しないなど予期できない不具合が発見される場合が考えられます。万一誤動作が起きた場合でも、ディスクの取り替え、本体の修理等には応じられませんので、あらかじめご了承下さい。

■体験版ディスクの入った紙袋はていねいに開封してください。はさみやカッターなどでこの紙袋を開封する際には、ディスクが傷つくほか、思わぬケガを招くことにつながることがあるので、十分に注意してください。

体験版ディスク簡易マニュアル

体験版を初めて遊ぶときに知っておきたい情報はこちら。操作方法はP16の早見表を見てね。

▶ゲームの始め方

New Game
最初からゲームをプレイすることができます

Load Game
データをセーブしたところからゲームを再開します。体験版では選択できません。

VS
自分の育てたキャラで2P対戦ができるモードです。体験版では選択できません。

Options
サウンド、振動、操作方法などの設定を変更します。

重要
体験版ではセーブは不可
今回の体験版にはセーブ機能がありません。プレイ中に電源を切ったり、リセットボタンを押すと、最初からスタートとなります。

基本ゲーム進行

本編では、さまざまなステージをカードを集めながらクリアしていき、デッキを強化して物語を進めていきます。この体験版では、館、街道、砦の各ステージと、町の一部（カードショップ）をプレイすることができます。

➡カードショップを利用しデッキ強化も体験できる

- シナリオに沿ってマップに入る
- ▼
- ステージごとのイベントをクリア 新たなカードを入手
- ▼
- カードショップでカードの売買やクラスチェンジ、コピーをする
- ▼
- デッキ編集
- ▼
- 新たなステージへ

▶カメラ(視点)の操作

ステージ内ではCスティックの上下でカメラのズーム、左右でカメラの回転を行います。また「ルピオン蝶」が出ているときCスティックを上または下に入れると敵をロックオンします。左右で対象の変更、さらに上または下で解除します。

➡Lトリガーを押せばカメラは瞬時に背後に移動

▶プレイヤー、カードの成長

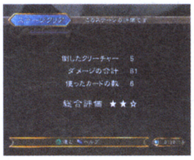
プレイヤーの成長
プレイヤーは敵を倒しEXPをためることでレベルアップします。レベルが上がるとプレイヤーの最大HPや最大MPなどが増加します。

カードの成長
EXPはデッキ内のカードにもそれぞれ入ります。ためたEXPと引き換えにカードショップで「コピー」と「クラスチェンジ」を行うことが可能です（くわしくはP26へ）。

カードの熟練度
カードを使うことで、属性ごとの熟練度が変動します。使用したカードの属性の熟練度が上がり、他の属性の熟練度が下がります。使用するカードのレベルが熟練度レベルよりも高いときは、消費MPが2倍になります（くわしくはP23へ）。

▶ステージ評価画面

ステージをクリアすると評価画面になります。評価画面では倒したクリーチャーの数、ダメージの合計、使ったカードの数によって、評価が3段階で変わります。



➡クリア後は★の数だけボーナスカードをめくれる

ステージ失敗

プレイヤーのHPが0になるとステージ失敗（ギブアップ）となります。またデッキのカードを使いきってしまい、ステージクリアが困難な場合は、メニューを開いて任意にギブアップすることができます。ギブアップとなっても、それまでに入手したカード、アイテムはそのまま残ります。

▶画面の見方

●ステージ

P20でくわしく解説

●ワールドマップ

⬆行ける場所はステージアイコンで表示されるので、カーソルを合わせて移動を行う

●メインメニュー

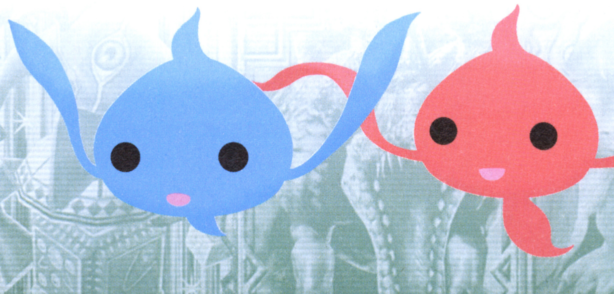
①メインメニュー
スタート：現在選択中のステージに入ります。
デッキ：デッキの作成や編集などを行います。
ステータス：ステータスメニューを表示します。
システム：セーブ、ロード、オプション、カタログなどのメニューを表示します。
ゲーム終了：ゲームを終了しタイトルに戻ります。

②プレイヤーのステータス
LV：プレイヤーのレベル
プレイヤー名称：名前
称号：プレイヤーのランク。条件によって変化する
属性：現在のプレイヤーの属性
所持金：プレイヤーの持っているG（ゴールド）
赤妖精：赤妖精を預けた数
EXP：現在の経験値／レベルアップに必要な経験値
HP：現在のHP／最大HP
MP：現在のMP／最大MP
防御：プレイヤーの防御力

③デッキ情報
現在選択されているプレイヤーのデッキ名とデッキ内の情報（属性ごとの枚数、カード種類ごとの枚数など）を表示

④ミニマップ
現在選択されているステージのマップを表示。プレイヤーが通ったところだけが表示される

⑤ステージ情報
ステージに登場するクリーチャー属性の割合を表示



知識編

0からわかる！『RUNE II』の楽しみ方

入門編、実戦編、戦略編に分けて『RUNE II』の基本的な遊び方から、より深く楽しむための知識を満載。読んでから体験版をプレイすれば、その魅力にどっぷりハマれるハズ！

知識編の内容は本編を元に作成しており、体験版の内容とは一部異なる場合があります。

入門編 ステージクリアまでのポイントを知ろう！

まずはステージをクリアするまでの流れを知ることが第一歩。戦闘での操作やステージクリアの方法など、基本的なポイントを紹介していこう。このゲームはシステム的にとっつきにくい印象があるが、ここで基本的なやり方さえ覚えてしまえば、驚くほど手軽に遊べることがわかるだろう。

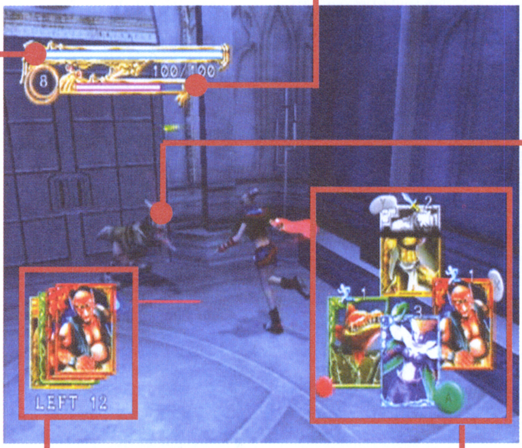
クリーチャーを召喚して戦っていく

戦闘ではカードからクリーチャーを召喚して戦っていく。これは武器による攻撃や魔法攻撃、アイテムによる回復などを、カードを使って行うと考えればいい。まずはここで画面の見方とカードの使い方を覚えよう。カードには5つのタイプがある（詳しくは22ページ参照）が、最初は武器型のカードを使って敵を攻撃し、感覚をつかんでみるといい。

MP カードを使うと消費し、ルーンストーンで回復

カードを使ってクリーチャーを召喚するとMPが消費される。消費量は、カードごとに異なっているぞ。MPは敵を攻撃したり倒したときに飛び出す、ルーンストーンを取ると回復できる。カードの消費MPが残りMPを越えるときは、カードを使うことはできるが、足りない分だけHPが減るので要注意。戦闘中は常にルーンストーンで回復しよう。

⬆➡カードを使うと必ずMPが消費される。敵を攻撃すると青やピンクのルーンストーンが飛び出すので、これを拾ってMPを回復



HP リズの体力を表す

リズの体力を示しており、これが0になるとステージ失敗になる。敵から攻撃を受けると減るほか、残りMPより消費MPが多いカードを使うと、足りない分だけHPから引かれることになる。

⬅MPが足りないとHPが減るので、MPの回復が重要になる

クリーチャー 属性とHPが表示

敵となるクリーチャーの頭上には黄色いルピオン蝶が舞い、属性を示すマークとHPを表す赤いゲージが表示される。味方クリーチャーにはこれらの表示がないため、敵味方を見分ける目安になる。

➡カード画面ではクリーチャーとしての能力なども参照できる

残りカード 使い切ると攻撃不能に

一番上に次に手札に入るカードが表示。その下の表示は、手持ちの残りカードの数を表している。1ステージ中に持ち歩けるカードは30枚が上限になっており、すべて使い切ると敵を攻撃できなくなる。その場合はプレイヤーの判断でステージをやり直せる。

⬅カードがなくなると戦えなくなるので、闇雲に使いまくるとステージをクリアできなくなる

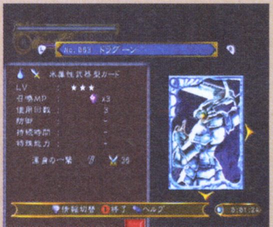
手札 4枚から選んでクリーチャーを呼び出す

ここに表示される4枚がすぐに使えるカードを表しており、対応するボタンを押せば、そのカードのクリーチャーを召喚できる。手札は1枚使い切るごとに、残りカードから自動的に補充されるぞ。使いたくないカードはRを押しながら対応ボタンを押せば、そのカードを捨てる（残りカードに送る）ことができる。

➡カードに対応するボタンを押すとクリーチャーが出現。画面はYボタンのリザードマンを召喚して敵を攻撃

カードの効果はメニューで確認！

⬇スタートメニューの「デッキ」でカードを選択し、Xボタンを押せばカードのタイプや効果などを参照できるぞ



マップを探索して「！」を調べよう

マップ中の扉や宝箱などに近づくとリズの頭上に「！」が表示される。その状態でAボタンを押せば、対象を調べることができるぞ。人と話すときやスイッチを押すといった仕掛けを作動させるときも同じで、これが探索の基本となる。また、中にはカードの攻撃で壊せるものもある。壊すとルーンストーンが飛び出したり、下にあるものを調べられるようになることがある。

⬇何かを見つけたら近づいてみよう。「！」が表示されれば、調べることができる

人と話す

人に近づいて「！」が表示されているときにAボタンを押すと会話できる

物を調べる

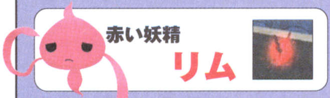
「！」表示中にAボタンを押す。「！」が出てないとカードを使ってしまう…

カードの攻撃を利用して壊せるオブジェも！

⬆マップ中にある木箱や木、荷車などは武器型や召喚型、変化型のカードによる攻撃で壊すことができる。怪しいものは積極的に攻撃してみるといい。隠されたカードが見つかることもあるぞ

赤と青の妖精はカード集めや回復に関係

マップのあちこちにいる赤い妖精は、会話すると連れていくことができる。これを妖精博士のラッセルに預けると珍しいカードと交換できるのだ。残念ながら**体験版ではラッセルのイベントに挑戦できない**が、赤い妖精は何匹かいるので探してみてもいい。また、地面から飛び出す青い妖精は、触れるとHPやMPなどを回復してくれる効果がある。



⬇始めから見えているものもいれば、井戸などに隠れているヤツもいる。話しかけると冒険のヒントを教えてくれるものもいるぞ

HP回復

MP回復

カード回復

効果は触るまでわからない。HPは最大値の30％を回復。MPは全回復。カードは使用済みのものをランダムで1枚復活してくれる

条件を満たしてステージをクリア

各ステージには“ボスを倒す”“特定の仕掛けを作動させる”などのクリア条件があり、それを満たすとステージクリアとなる。HPが0になったりカードがなくなって条件を満たせなくなった場合はステージ失敗となるが、入手カードや経験値などはすべて継続した状態で再挑戦できるので安心だ。ステージをクリアすると、評価に応じてボーナスカードがもらえるぞ。

入手カードを追加できる デッキポイント

⬅デッキポイントではそのマップで入手したカードを手持ちに追加できる。うまく使えばカード切れを防げる

評価に応じてカード入手！

⬆➡ステージをクリアすると成績が☆で評価され、ボーナスカードを1～3枚入手できる

ステージに失敗しても継続して再挑戦可能！

⬅手持ちのカードがなくなるなど、クリア条件を満たせなくなったときは2通りの方法で再挑戦しよう

マップを出る

⬆出口からマップを出れば、ペナルティなしでワールドマップに戻れる。それからステージに再挑戦すればいい

ギブアップを選択

⬅メニューのギブアップを選択すれば、手っ取り早く再挑戦できる。この場合は、ほんのわずかだがお金が減ることもある

デッキを編集して次のステージへ

ステージをクリアするとワールドマップに新たなマップアイコンが出現。そこを選択してスタートすれば次のステージに進めるが、その前に手持ちのカード（デッキ）を編集するのが基本となる。ステージで入手したカードやショップで手に入れたカードを加え、より強いカードをそろえていくのだ。ちなみに戦闘中に使ったカードはなくなってしまうわけではなく、ワールドマップに出ればすべて復活する。

⬇最初は入手カードをどんどん加えていけばいい。カードが増えたら30枚を選ぶことになる

実戦編 戦闘を有利にするテクニックに挑戦！

ここではカードのタイプや属性を考えた戦い方やZ－エフェクト、Z－コンボといった、より実戦的なテクニックを解説していく。これらを踏まえて戦えば、確実に戦闘を有利に進められるようになるだろう。

いろいろな効果を持つカードを試す

カードは武器型、召喚型、自律型、補助型、変化型の5タイプに分けられる。タイプを見れば使ったときにどのような効果があるか、おおまかに知ることができるのだ。基本的に敵への攻撃は武器型、召喚型、自律型がメインと覚えておこう。以下にタイプ別の活用法も紹介していくぞ。

カードタイプ	
武器型	使うと瞬時にクリーチャーが現れて攻撃を放つ。武器で攻撃する感覚で使えるカード。1枚で数回攻撃できる
召喚型	魔方陣からクリーチャーが現れて強力な技を放つ。言わば魔法攻撃のようなもの。繰り出す技を2種類から選べる
自律型	召喚したクリーチャーが自分の意思で行動し、敵を攻撃してくれる。HPが尽きるまで戦い続ける
補助型	HP回復やトラップなど、カードによってさまざまな効果がある。脇役的なカードだが使い方によっては強力
変化型	使うとリズ自身がそのクリーチャーに変身する。変身中はクリーチャーの持つ技を使うことができる

武器型の活用 攻撃範囲を覚えて的確に当てる

武器型は敵のほうを向いて使うのが基本だが、問題は敵との距離になる。カードの効果画面を見ればおおまかな攻撃範囲がわかるが、具体的な範囲は実際に使って覚えるしかない。ただし代表的なのは下の4つなので、これらの距離感をつかんでしまえば、同じ攻撃範囲のカードをすぐに使えるようになる。慣れれば1回の攻撃で、複数の敵を攻撃することもできるぞ。

↑カードの効果画面。攻撃範囲はS、A、B、C、Dの順で広いことを示している

前方近距離	周囲近距離	近～中距離	遠距離
敵に接しないと攻撃が当たらない。攻撃範囲Dはこの類だ	自分の周囲を攻撃できる。攻撃範囲Cに多く、扱いやすい	前方のやや離れた位置まで攻撃が届く。攻撃範囲Bに多い	体当たりや飛び道具による攻撃。攻撃範囲A～Bものに多い

敵を誘導すれば複数攻撃も可能！

↑➡攻撃範囲が広いものは、敵を誘導して1ヵ所に固めてから繰り出し、同時攻撃を狙ってみよう！

召喚型の活用 2種類の技を使い分けてみよう

召喚型はすべて2種類の技を持ち、プレイヤーが選んで繰り出せる。攻撃技だけでなく回復技などが使えるものもあるので、使い分ければより効果を発揮できる。技は召喚後にAかBボタンで選択。効果範囲はカードによって大きく異なってくるが、武器型と同様に、カード効果画面の範囲表示を見ればある程度の判別は可能だ。

➡カードの解説画面で使える技や効果範囲、効果を参照して使ってみよう

召喚後にボタンで選択！

Aボタン シースピンドル

シースピンドルは氷の魔法を放つ攻撃技。攻撃力が高く、周囲の広範囲を攻撃できる強力な技だ

Bボタン カード回復

その名の通り、使用済みのカードをランダムで1～5枚回復する技。残りカードがピンチのときに効果的

自律型の活用 敵を引きつける役目として利用

攻撃力や防御力が高いものは単独でも十分に活躍してくれるが、弱いものはたくさん呼び出し、数で勝負させるようにしたい。自律型は敵を攻撃して倒すことよりも、敵の注意を引きつけてくれる効果が大きい。自律型に気を取られている敵はスキができるので、そこを他のカードで攻撃するのだ。

➡自律型だけに任せるなら、敵1体につき3体以上で戦わせるのが基本

補助型の活用 手強い敵と戦うときのサポートに

補助型の効果は大まかに回復、トラップ、フィールド効果の3つに分けられる。回復やトラップ系は単独で使っても効果があるが、フィールド効果系は他のタイプのカードと併用しないとまったく意味がないものも多い。これらは扱いが難しく、通常の戦闘ではあまり使う機会がない。だが、ボス戦などで効果を狙えば、格段に戦闘を有利にできることがある。

回復	トラップ	フィールド効果
リズや味方クリーチャーのHPを回復してくる系統のもの。デッキに1枚くらい入れておくと、いざというときに便利	召喚場所に留まって自爆したり、リズの周囲を回って敵を攻撃する、といった効果のカード。攻撃補助として利用できる	特定の属性の攻撃力を上げたり、敵の移動速度を遅くするなどの効果を持つカード。使い方に工夫がいるものが多い

変化型の活用　戦闘よりも探索用として温存

変化型の効果はクリーチャーの能力を利用することで、普通では進めない場所に行けるようになるのが最大のポイントと言える。メインとなる能力は右の3つで、マップにはこれらの能力を使わないと進めない場所がたくさんある。敵を攻撃することもできるが、戦闘ですぐに使ってしまわず、マップ探索が終わるまでデッキに温存しておきたいカードだ。

↓変身後は2種類の技を選べる。攻撃技を使えば敵とも戦える。リズに戻るときはYボタン

パワー

パワー系は破壊力のある攻撃技を使って、特定の障害物を壊すことができる。画面はストーンゴーレムだ

ジャンプ

強靭な脚力でジャンプできる能力。段差を登ったり降りたりすることができる。ジャンプ系はヘルハウンドが代表的

飛行

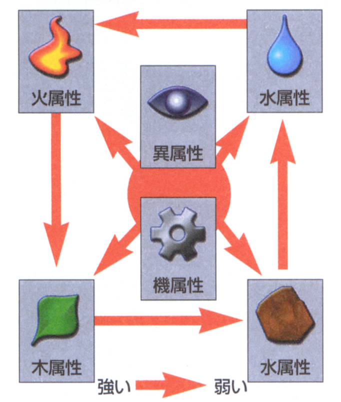
バードマンなど、空を飛べる能力。崩れた足場や海の上など、歩いて行けない場所へは、この能力を利用することになる

属性の相性を考えて攻撃する

カードや敵は火、水、土、木、異、機の属性を持っている。それぞれ右のような相性が存在し、有利な属性で攻撃すれば、より多くのダメージを与えられるのだ。自律型は不利な属性をぶつけると、すぐに倒されるので要注意だ。

←自律型は属性の相性を重視。有利なものを優先的に呼び出そう

属性の相性



火・水・木・土は弱点を突く

↑火、水、土、木属性はお互いに有利なものと不利なものがある。弱点を突くようにすれば、攻撃力が低いカードでもダメージを期待できる

異・機は攻撃力を重視!

↑異、機属性には苦手な属性がない。攻撃するときは、基本的に攻撃力が高いものほど、ダメージを与えられることになる

属性の熟練度が関係するオーバースキルに注意!

リズには属性ごとに熟練度がある。戦闘でカードを使うと、よく使った属性の熟練度は徐々に伸び、逆に使わなかった属性の熟練度は下がっていく。熟練度はカードのレベルと関係。熟練度よりレベルの高いカードはオーバースキルとなり、使うと通常の2倍のMPを消費してしまう。どの属性の熟練度を中心に伸ばしていくかはプレイヤーしだいだが、まんべんなく伸ばしたいときは、カードの属性のバランスを考えて使っていく必要がある。

属性の熟練度

6つの属性の熟練度。☆が多いほど熟練度が高い。異、機の熟練度は上がりにくく下がりやすい

カードのレベル

カードにはレベルが設定されている。熟練度よりレベルの☆が多いカードはオーバースキルになる

オーバースキルは通常の2倍のMPを消費!

↑➡Xボタンに対応するカードがオーバースキル。消費MPが通常の2倍になっており、無理に使うとHPまで減るハメになる

デッキはタイプや属性のバランスを考えて調整

デッキのカードを選ぶときは属性やタイプのバランスを考えることが大切だ。とくにタイプは重要。目安としては30枚中、半分くらいを武器型に、残りを他のタイプで固めるといい。属性はステージの敵情報を見て、相性的に有利なものを多めにする。特定の熟練度を伸ばしたいなら、その属性のカードを中心に選んでもいいだろう。

➡ワールドマップでステージを選択。右下に出現クリーチャーの属性の割合が表示される。ここを見て有利な属性のカードを選んでいくのだ

ステージの敵情報に注目

タイプで見た場合のバランスの目安は?

- 武器型……15枚
- 召喚型………5枚
- 自律型………5枚
- 補助型………3枚
- 変化型………2枚

↑デッキを組むときは、まず入れたいカードを適当に選び、それから左下の属性やタイプ別表示を見て、枚数を調節する

Z－エフェクトでカードの効果を強化

Z－エフェクトはカードの効果を強化するテクニックだ。消費MPは2倍になるが武器型、召喚型、自律型なら攻撃力を、補助型、変化型ならHPをアップでき、カードの節約につながるのが最大のメリット。強いカードよりも消費MPが低い弱いカードに使っていくほうがいい。ちなみにオーバースキルカードに使うと、消費MPが通常の4倍になるのでおすすめできない。

Zボタンを押しながらカードを選ぶと…

Z－エフェクト状態

Zを押しながらカードを選ぶと青い枠で囲まれる。この状態で対応するボタンを押すとZ－エフェクトの効果に。再度Zを押しながら選べばZ－エフェクト状態が解除

Z－エフェクトの効果

- 武器型、召喚型、自律型は攻撃力がアップ
- 補助型、変化型はカードのHPがアップ

※MP消費は通常の2倍

オーバースキルカードは要注意！

➡オーバースキルカードをZ－エフェクト状態で使うと、MPを著しく消費するので危険だ

体験版でチャレンジ　MP消費が低いカードにZ－エフェクトを活用

体験版で実際にZ－エフェクトを使って攻撃してみよう。狙い目のカードは消費MPが低いテラーレイブンやホブゴブリン、リザードマン、マンイーター辺りがいい。MPに余裕があるときは、フェアリーやバードマンでも試してみよう。効果の持続時間が長くなるのがわかるはず。

武器型　テラーレイブン

⬆テラーレイブンは常にZ－エフェクトで使ってもいい。木属性の敵に使えば効果倍増！

自律型　ホブゴブリン

⬆Z－エフェクトを使うことで攻撃力が上がり、敵に与えるダメージも期待できる

補助型　フェアリー

⬆HPがアップするため、出現時間が長くなる。当然、HPの回復回数もアップするぞ

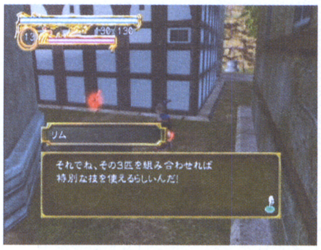
変化型　バードマン

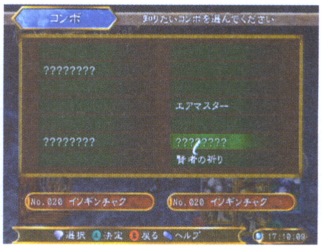
⬆かなり長時間変身していられる。敵と戦っても十分にわたり合えるだろう

特殊技が炸裂するZ－コンボを決める

2～4枚のカードを特定の組み合わせで使うと、通常とは異なる特殊な技を繰り出すことができる。これがZ－コンボだ。カードの組み合わせは赤い妖精が教えてくれることがあるほか、Z－エフェクトと連動する形になっているため、自分で見つけることもできる。Z－コンボは比較的少ないMPで強力な効果が期待できるので、ボス戦で狙って発動させれば、かなり有利に戦える。見た目にもド派手な演出が見られるので爽快だ。

⬇赤い妖精の中にZ－コンボになるカードの組み合わせを教えてくれるヤツがいるぞ





⬆教えてもらった組み合わせや実際に戦闘で使ったものは「コンボ」画面に登録されていく

Z－コンボを発動させるまでの流れ

①必要なカードをデッキへ

Z－コンボを決めるには、当然のことだが、あらかじめ必要なカードをすべてデッキに入れておく必要がある。

②手札にカードをそろえる

戦闘中にカードを送るなどして、必要なカードを手札に表示させる。慣れれば敵と戦いつつそろえることも可能

③組み合わせのカードをZ－エフェクト状態に

手札のうち、Z－コンボの組み合わせとなるカードだけをZ－エフェクト状態にしよう。すると青い枠から赤い枠になり、消費MP表示もZ－コンボのものに変わる。組み合わせのカードがわからない場合も、この表示になればZ－コンボになると判断できるぞ

④対応ボタンでコンボを発動

あとは赤い枠で囲まれたカードの中のうち、どれかに対応するボタンを押せばZ－コンボが発動する。画面はマンドラゴラ、ステップマンドラ、マンドラキングによる「マンドラゴラミキサー」。3体のマンドラゴラが踊ったあと、大爆発して広範囲の敵に大ダメージを与えるのだ！

体験版でチャレンジ　5種類のZ−コンボにトライ！

体験版でもいくつかのZ−コンボが可能。組み合わせとなるカードを比較的らくに入手できるものについて紹介するので、ぜひ挑戦してみよう。5種類紹介するが、そのうちの3種類は画面写真やヒントによる問題形式にしてみた。組み合わせとなるカードが何か、わかるかな!?

スカイ ハリアー

使用カード		
	エアーレイ	×1
	テラーレイブン	×2

武器型のテラーレイブンとエアーレイを組み合わせるコンボ。3体が同時に出現し、広範囲の敵を攻撃する。発動させた瞬間、すぐに効果が発揮されるぞ。

⬆⬅前方にエアーレイ、左右にテラーレイブンが交錯して飛行する美しいコンボ。飛行する3体のクリーチャーにより、広範囲の敵を攻撃できる。消費MPが3なのもうれしい

上空を舞う遠方攻撃の嵐！

トリオ・ザ・ハガン

使用カード		
	ストーム・ハガン	×1
	ロック・ハガン	×1
	ナッツ・ハガン	×1

3種類のハガンたちによる連携攻撃が炸裂するコンボ。消費MPは6だが、ヒットさせれば破壊力は抜群。ハガンたちのコミカルな動きにも注目しよう！

⬆発動させると、なぜか地中に埋まっている（笑）ナッツ・ハガンをストーム・ハガンが引っこ抜き、上空へ放り投げる

⬇上空に待機していたロック・ハガンがナッツ・ハガンをアタック!!

⬅ナッツ・ハガンが隕石のような灼熱の球となり、突っ込んでいく。当たると爆発し、敵に強烈なダメージを与える！

ハガン3体のミラクルバレーアタック!?

Q1. ビッグピッカー

オークたちが次々と出現し、連続でダメージを与えるコンボ。繰り出されるすべての攻撃をヒットさせると、すさまじい破壊力に！　オークのカードが必要なのはわかると思うが、問題は使う枚数だ。カードショップでオークを買って調べれば、すぐにわかるはず。

オークたちが怒とうの連続攻撃!!

➡ブタ顔のオークが、腹を突き出してドドドドーンと4連続で出現するため、見た目にもなかなかおもしろいコンボ。オークは出現するたびに巨大になっていくぞ！

Q2. リザード ウォー

リザードたちが華麗な剣技で敵を攻撃する技。前方の広範囲を攻撃できるため、敵の密集地帯で使うとかなりの効果を発揮する。体験版では必要なカードをコピーやクラスチェンジでそろえる必要があるため、やや根気が必要。ヒントは“4色のリザード”。

リザードによる華麗な剣舞！

⬅色とりどりのリザードたちが次々と剣をなぎ払っていく美しいコンボ。「スカイ ハリアー」と同様に、発動した瞬間に技が繰り出されるので非常に使いやすい

Q3. ブルータルナイトメア

異属性クリーチャー2体によるコンボ。周囲の敵を魅了の状態にしつつ、HPの半分を吸収してリズのHPを回復する効果がある。体験版ではコンボに必要なカードをキャプチャーでゲット。画面写真に写っている異属性2体をキャプチャーカードでつかまえよう！

怪しげな異属性の狂宴！

⬆魔方陣から怪しくうごめく2体の異属性クリーチャーが姿を現し…

➡周囲に紫の霧を撒き散らし、HPを奪い去る！　霧に触れた敵は魅了され、放っておけば同士討ちを始めるぞ

戦略編 カードを増やしてデッキを強化しよう

戦略的な戦いをするには、いろいろな効果を持つカードを手に入れる必要がある。ここでは宝箱などからカードを入手する以外に、カードショップやキャプチャーを利用してカードを増やしていく方法を紹介していく。

カードショップを利用してカードを入手

カードショップではカードを買ったり、カード生成で手持ちのカードをコピー、クラスチェンジすることができる。カードショップはカディスの町にあり、最初は町の広場から店に入ることになるが、一度訪れればワールドマップから直接入れるようになる。本編ではステージをクリアするたびにカードショップに立ち寄り、手持ちのカードを強化していくのが基本になるぞ。

マップの1つとしてカードショップが出現

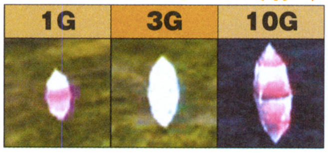
←↑カディスの町のカードショップを訪れると、ワールドマップにアイコンが表示されるようになる。体験版でも店を利用することができる

カードの購入　お金を払って新たなカードをゲット

ショップで売られているカードは、お金を払って買うことができる。お金はMPが満タンのときにルーンストーンを取るとストックされていくほか、ショップで手持ちのカードを売って増やすという手もある。売物は体験版では10種類のみだが、本編ではシナリオが進むにつれて変化。こまめに訪れて、未入手のカードを買いそろえていくことがポイントになる。

↑カードショップの購入画面。現在の所持金で買えるカードが明るく表示される。強力なカードほど値段も高くなっているぞ

お金はルーンストーンで稼ぐ



↑→MPが満タンのときにルーンストーンを取ると、大きさに応じてお金がたまっていく

MP満タン時にどんどん入手！

➡宝箱からは50以上のルーンストーンが手に入るので所持金アップのチャンス。MP回復の青い妖精をつかまえたときも、所持金が10アップ

カード生成　経験値をためてコピー&クラスチェンジ

戦闘で敵を倒すとカードの経験値がたまっていく。これが一定量に達すると、カードショップのカード生成でコピーやクラスチェンジができる。カードの経験値は敵を倒したときに、デッキ内のカードに均等に分配される。これは得られる経験値をデッキ内のカード枚数で割るというわけではなく、すべてのカードに一定の経験値がプラスされるということだ。同じカードを多く入れておくほど、そのカードの経験値は伸びやすくなるぞ。

デッキに加えたカードは経験値がアップ！

←↑カードの経験値は戦闘で敵を倒したときにアップ。戦闘で使わなかったカードにも経験値が入るので、デッキは常に30枚にしておきたい

←↑2つの画面の経験値に注目。同じ敵を2体倒したときのエアーレイの経験値だが、10枚デッキに入れた右のほうが大幅にアップ！

↑ショップのカード生成画面。経験値が一定量たまっており、コピーやクラスチェンジが可能なカードは明るく表示される

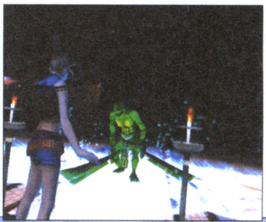
↓リザードマンの生成画面。コピーやクラスチェンジに必要な経験値はカードによって異なる

カードのコピー

そのカードとまったく同じカードを1枚複製する。同じカードがもっとほしいときは、この方法で枚数を増やしてけばいい。また、高く売れるカードをどんどんコピーし、売りさばいてお金に買えるという利用法もある。

クラスチェンジ

クラスチェンジすると、より強力な別のカードに変化させることができる。元のカードを別のカードに変換するため、カードが1枚しかないものは注意。なくなると困るものは、あらかじめコピーして増やしておく必要がある。



キャプチャーでクリーチャーを捕獲

キャプチャーとはキャプチャーカードにクリーチャーを封印し、カードとして入手するテクニック。やり方はキャプチャーカードで敵にとどめを刺せばいいのだが、キャプチャーカードで与えられるダメージはほんのわずか。その前に、あらかじめ敵のHPをギリギリまで減らしておく必要がある。やや上級のテクニックだが、いかにしてHPを削るかが腕の見せ所となる。

キャプチャーカードはカディスの町で購入！

⬅⬆キャプチャーカードはカディスの町の男性から買って入手。これをデッキに加え、戦闘で使えるようにする

クリーチャーをキャプチャーするには…

①HPをギリギリまで減らす

まずキャプチャーしたい敵を攻撃してHPをギリギリまで減らす。HP表示がほんの少しになるまで削るのだ

②キャプチャーカードで倒す

キャプチャーカードを投げて直接ぶつけ、そのダメージでとどめを刺せればカードに封印することができる

攻撃力の低いカードでHPを減らすのがコツ

敵のHPをうまく減らすには、攻撃力の低いカードを利用するのがポイント。始めは強力な攻撃でダメージを与え、あとは攻撃力の低いカードでこまめに削っていくのだ。また、カードを使うときにZ－エフェクトを利用したり、属性の相性を考えて攻撃することも大切。とくに弱い敵のHPを減らしたいときは、攻撃力が低く、なおかつ属性的に不利なカードで攻撃し、与えるダメージを極力減らすといった一工夫も必要になるぞ。

始めに大きく減らし…

⬇最初は一撃で倒さない程度の強力な攻撃で、HPを大胆に減らす。強い敵であれば、普通に攻撃する感覚で大丈夫だろう

徐々に削っていく！

⬆残りのHPは攻撃力が低いカードで根気よく削っていく。1回の攻撃でどれくらいHPが減るかを見極め、ギリギリまで減らすのだ

Z－エフェクトや相性の悪いカードを使う工夫も！

➡同じカマイタチのカードによる攻撃でも、通常の攻撃とZ－エフェクトを使った攻撃を試し、与えるダメージを微妙に変化させるのもテクニックの一つだ

⬇弱い敵や、ほんの少しだけHPを削りたいときは、わざと不利な属性で攻撃するのも手。ベッペルなら不利なエアーレイでうまく減らせる

体験版でチャレンジ クラスチェンジやキャプチャーを実践！

クラスチェンジは下の表に示すものが、必要な経験値が低く、おすすめなので挑戦してみよう。もちろんがんばって経験値を稼ぎ、他のカードのクラスチェンジを試してみるのも大いに結構だ。また、キャプチャーは異属性クリーチャー3体をターゲットにしてみよう。3体ともカードにすると強力な効果があり、サキュバスとインキュバスについては召喚シーンも見ものだ。つかまえて実際に戦闘で使ってみよう。

比較的手軽なクラスチェンジ

カード	クラスチェンジ後(経験値)
エアーレイ	ウォーターリーパー(1500)
スケルトン	ボーンナイト(2000)
	レイス(4000)
フェアリー	イネーニ(4000)
マンドラゴラ	マイコニド(2500)
リザードマン	レッドリザード(2000)
	バジリスク(2000)
	ポイズンリザード(2000)
	ドラゴノイド(2500)

サキュバス

➡召喚型のカード。技の攻撃力は低いが、連続でヒットする性質があるため、うまく当てれば大ダメージを狙える。同士討ちをさせる魅了の追加効果もある

インキュバス

⬇相手に与えたダメージ分、リズのHPや使用済みのカードを回復させる効果を持つ。技の攻撃力が高く、攻撃範囲も広い召喚型のカード

異属性3種類のカードの効果は…!?

カオスナイト

⬆正面に槍を突き出して攻撃する武器型カード。攻撃の出がやや遅いが、破壊力抜群の一撃!!

攻略編

体験版でプレイできる範囲について、各ステージを順番に攻略。入手カードの効果や敵との戦い方、謎解きなど、プレイをサポートする情報を集約して解説していく！

ネタバレ注意!!

体験版ディスク アタックガイド

貴族の館からコルテン砦まで 4マップ5ステージをプレイ！

体験版でプレイできるのは、スタート地点の貴族の館からコルテン砦までとなる。マップは4つだがブリューワ街道には2回訪れることになり、全部で5ステージを体験できる。コルテン砦をクリアするとゲームは終了だが、逆にわざとクリアしなければ、好きなだけプレイを続けられるぞ。

体験版ワールドマップ

コルテン砦クリアまでプレイを続行できる

コルテン砦で門のスイッチを操作すると体験版は終了となる。まだプレイを続けたい場合は、マップを出るかギブアップを選択しよう。そうすればワールドマップに戻り、他のマップも繰り返し探索が可能だ。クラスチェンジや戦闘を楽しみたいときは、この方法でプレイを続けるといいだろう。

コルテン砦で終了になる

➡砦の奥にある門のスイッチ。操作するとムービー後に終了

クリアしないでマップを出れば…

⬅⬆スイッチを操作せず、ギブアップなどを選択してワールドマップに戻れば、プレイを続行できる

初期デッキのカード解説

最初から持っているカードの効果や使い方を解説していこう。体験版では特別にグラビティピラー、ナッツ・ハガン、バードマンのカードがあるのが特徴。ただし、ナッツ・ハガン以外はMP消費が激しいので、MPが少ないときは使わないほうがいいだろう。

グラビティピラー
異属性　補助型

敵を引きよせる効果がある。敵が引きよせらている間に、他のカードで攻撃していけば安全に戦える。スタート時点ではオーバースキルとなり、消費MPが22になるので注意。

⬆グラビティピラーで敵を引きよせ、そこを召喚型などでまとめて攻撃すると効果的だ

ドラグーン
水属性　武器型

鎧の騎士が剣を振り下ろして攻撃。攻撃方向は前方になるので、敵に向かってカードを使おう。

⬅ドラグーンの剣は長く、前方のやや遠くまで攻撃が届く

ナッツ・ハガン
土属性　召喚型

前方を攻撃するヒップアタックと、前方のやや広範囲を攻撃するバッドガスを出せる。どちらも敵に接近後、敵に向かって使おう。

➡ヒップアタックが炸裂！強力だがやや当たりにくい

バードマン
木属性　変化型

バードマンに変身できる。変身中は空を飛び、2種類の攻撃を繰り出せる。消費MPが多めなので戦闘ではあまり使わないほうが無難。

フェアリー
水属性　補助型

召喚後、フェアリーが放つハートを取るとHPを回復できる。敵に攻撃されると厳しいので、敵のいないところで召喚するようにしよう。

⬅リズの後ろをついてくるが、安全な場所で立ち止まって回復するほうがいい

ホブゴブリン
火属性　自律型

2種類の攻撃をランダムで繰り出し、勝手に敵を攻撃してくれる。毒ガス攻撃が決まれば、追加効果で相手を毒の状態にすることも。

マンイーター
木属性　自律型

敵に噛みついて攻撃。移動速度が遅いので、敵の近くまでカードを投げて召喚するといい。

⬅攻撃スピードもやや遅いので、敵1体に対して複数を呼び出して攻撃させよう

リザードマン
土属性　武器型

剣を横になぎ払って攻撃。攻撃スピードが速くリズの周囲に攻撃判定があるため、非常に使い勝手がいい。1枚で3回攻撃できるのも○。

➡敵に近づいて繰り出せば、向きが多少ズレても当たる

ポイント1 宝物庫の宝箱からカードを手に入れよう！

スタートしたら、正面ではなく後ろのほうに進み、階段を降りた先にある宝物庫に向かおう。宝物庫にある宝箱を調べれば、テラーレイブンとカマイタチのカードを1枚ずつ入手できる。宝箱の手前には木箱があって一見近づけないようだが、リザードマンのカードを使えば木箱を壊すことができる。

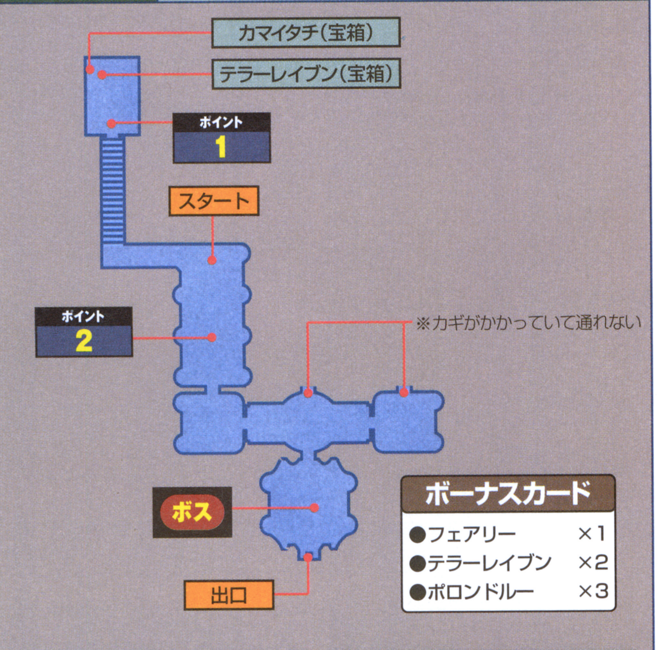
➡木箱に向かってリザードマンを使おう。壊れて宝箱が取れるように！

貴族の館 出口を目指して進みヘルハウンドを倒せ！

スタート地点から出口がある部屋まで進み、ボスのヘルハウンドを倒せばクリアとなる。距離は短いが敵が出現するので油断なく進もう。なお、カギがかかった部屋には入れないので、そのままクリアすればOKだ。

➡カギがかかった部屋は、体験版では入ることはできない場所なのだ

貴族の館 マップ＆出現クリーチャーデータ



ボーナスカード	
●フェアリー	×1
●テラーレイブン	×2
●ポロンドルー	×3

ポロンドルー 水属性

飛び跳ねて近づき、クチバシや足で攻撃してくる。リザードマンで攻撃すると効果的。

インキュバス 異属性

こちらのHPを自分のHPに変える技が厄介。テラーレイブンなど遠距離攻撃で対処。

テラーレイブン 火属性

正面に立つと突っ込んでくるので注意。攻撃するときは横や背後から近づこう。

ボス ヘルハウンド 火属性

動きが素早く、サイドステップで攻撃をかわす。自律型で注意をそらすと戦いやすい。

サキュバス 異属性

魅了の効果がある霧を出すので、自律型を使うのは×。武器型、召喚型で攻撃しよう。

⬅近づくとヘルフレイムを放ってくる。攻撃したらすぐに離れよう

ポイント2 テラーレイブンとポロンドルーに注意して奥へ

ポロンドルーはリザードマンで攻撃すれば簡単に倒せる。テラーレイブンは少々厄介なので戦わずに進むのも手。正面に立つと突っ込んでくるので、立ち止まらないようにしてかわしていこう。

⬆ポロンドルーは水属性。相性で有利なリザードマンで攻撃するといい

⬇テラーレイブンの突撃。戦うときは攻撃をかわした直後を狙おう

ボス ヘルハウンド ホブゴブリンを出してスキを突け！

出口の扉に近づくとヘルハウンドが出現するので、あらかじめ手札にホブゴブリンと武器型をそろえておこう。ヘルハウンドは動きが非常に素早く、接近攻撃をサイドステップでかわすこともある。この手の敵は自律型を利用するのがいい。ホブゴブリンを2体ほど召喚して注意をそらさせ、そのスキを突いてドラグーンやテラーレイブンなどの武器型で攻撃していこう。

➡ホブゴブリンを2～3体出そう。戦わせて注意をそらすのだ

⬅気を取られているところへ近づき、武器型の攻撃をお見舞い

やり込みプレイ サキュバスとインキュバスをキャプチャー！

貴族の館を1度クリアしてから再び訪れると、横長の部屋にサキュバスとインキュバスが出現する。異属性でやや手強いがキャプチャーできるので、カディスの町でキャプチャーカードを買った後、挑戦してみよう。どちらもテラーレイブンでHPをギリギリまで減らし、キャプチャーカードでとどめを刺せばいい。

テラーレイブンでHPを削り取れ！

⬆Z－エフェクト攻撃2回、通常攻撃1回後、キャプチャーカードで捕獲

初登場カード解説

宝箱やボーナスカードとして入手できる新カードは3枚。テラーレイブンとカマイタチは武器型で、遠距離攻撃が可能な便利なカードだ。

テラーレイブン 火属性 武器型

テラーレイブンが急降下し、体当たりで敵を攻撃。攻撃力は低いが遠くから敵を攻撃できる。

カマイタチ 木属性 武器型

カマを放って攻撃。遠くまで届くがスピードがやや遅いので、ある程度敵に近づいて使おう。

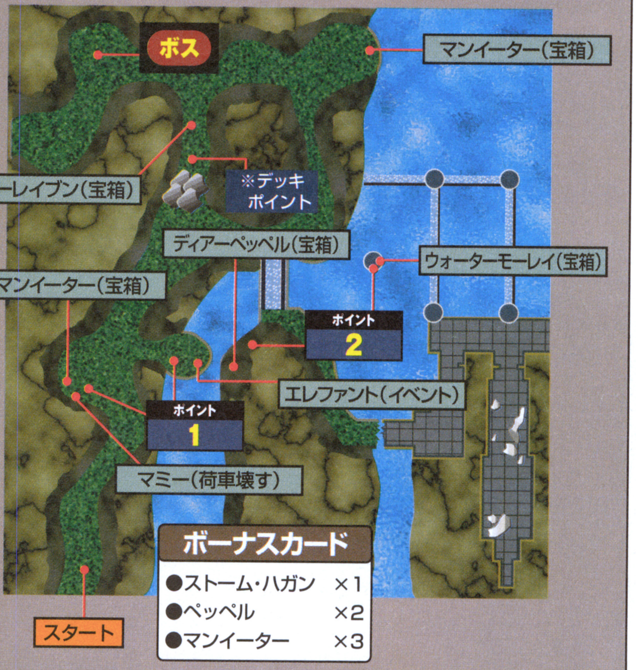
ポロンドルー 水属性 補助型

召喚すると辺りをうろつき、対応ボタンを押すとその場で自爆。周囲の敵にダメージを与える。

(1回め) 街道を探索しつつ北西の出口を目指せ

貴族の館をクリアすると盗賊団はブリューワ街道で野営を張ることに。ここではマップ左上に進み、ストーム・ハガンを倒せばクリアとなる。途中の道にはカードが入った宝箱があるので、すべて手に入れよう。中には物陰に隠されていたり、人からもらえるカードもあるので要チェックだ。

ブリューワ街道　マップ＆出現クリーチャーデータ



ボーナスカード

- ストーム・ハガン　×1
- ペッペル　×2
- マンイーター　×3

ペッペル　土属性

飛び跳ねて近づき、攻撃してくる。防御力は低く、リザードマンの一撃で倒せる。

ボス　ストーム・ハガン　火属性

斧を振り回したり、投げつけてくる。攻撃を加えると、走り回るので距離をおこう。

マンイーター　木属性

動きは遅いが噛みつきは意外に伸びるので注意。やや離れてテラーレイブンを使おう。

⬅斧はかなり遠方からでも飛んでくる。横切るように走って回避!

ポイント1　マミーとエレファントのカードを入手

団長の後ろにある荷車を壊すと、地面に落ちているマミーのカードが取れる。また、崖の団員と話すとカード投げに挑める。カードを投げて反対側の崖まで到達させ、その後、団員と話せばエレファントのカードをくれるぞ。

カード投げに挑戦!

➡団員と話したら反対側の崖のほうを向き、対応ボタンを押しっぱなしにしてカードを投げよう

ポイント2　バードマンに変身して崖と石柱の宝箱へ

カード投げの場所で、バードマンのカードで変身すれば、反対側の崖まで飛んで宝箱を調べられる。中身を取ったらそのまま左のほうへ飛んでいき、橋を越えて海上に突き出ている石柱まで行こう。石柱の上にはウォーターモーレイのカードが入った宝箱がある。

⬅バードマンに変身してひとっ飛び。宝箱を開けよう

橋を越えて海上の石柱の上へ

⬆崖から左へ飛んでいくと橋がある。橋を越えてまっすぐ飛べば、宝箱のある石柱にたどり着ける

ボス　ストーム・ハガン　火属性のカードで集中攻撃!

戦闘する前にあらかじめデッキポイントで入手カードを追加しておこう。ストーム・ハガンは火属性が弱点なので、ホブゴブリンやテラーレイブンのカードを中心に攻めると効果的だ。

デッキポイントで準備!

➡手前のデッキポイントで、宝箱などから入手したカードをデッキに追加

Zーエフェクトを活用!

⬆Zーエフェクトでホブゴブリンとテラーレイブンを使おう。属性の相性も良く、かなり効く

初登場カード解説

ボーナスカードに含まれているストーム・ハガンは、ぜひ入手したいところ。武器型のウォーターモーレイやマミーも扱いやすいカードだ。

エレファント

土属性　召喚型

前方を攻撃するランドブレイクと、使用済みのカードを回復させるリトルセンスを繰り出せる。

ストーム・ハガン

木属性　召喚型

近距離と遠距離攻撃を繰り出せる。近距離攻撃は威力が低いが、連続ヒットするのでおすすめ。

ペッペル

土属性　自律型

HPが減ると攻撃力をアップして戦う。防御力は低いため、他の自律型と一緒に戦わせよう。

ウォーターモーレイ

水属性　武器型

前方に扇状に冷気を吐いて攻撃。範囲はやや広く、敵から多少離れていても攻撃を当てられる。

⬅ランドブレイクは前方のやや離れた位置を攻撃するので、慣れが必要だ

ディアーペッペル

土属性　自律型

HPが減ると、自発的に攻撃力と防御力をアップする。毒の追加効果を持つ攻撃も繰り出す。

マミー

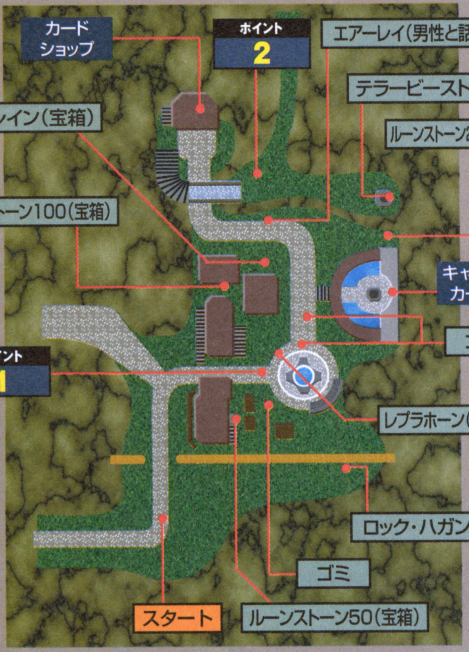
土属性　武器型

正面に繰り出す攻撃は範囲は狭いが、呪いの追加効果を持つ。呪われた敵は攻撃できなくなる。

カディスの町
町の人から聞ける情報とショップの利用が重要

カディスの町では戦闘はないので、デッキの心配をする必要はない。町の中を散策し、人と話したり宝箱を入手していこう。カードショップやキャプチャーカードを売ってくれる人もいるので、利用するといい。ここではある男性から、コルテン騎士団の情報を聞くことが重要になる。

カディスの町 マップデータ



ポイント1 ゴミを集めてレプラホーンをゲット!

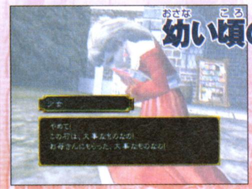
噴水の周辺にはゴミが3つ落ちているので、マップを参考に拾い集めよう。石畳の道に落ちているのはわかりにくいので、「!」の表示に注意して探そう。拾ったゴミをすべて近くのゴミ箱へ捨てると、レプラホーンのカードが手に入る。

↑見分けにくいがゴミが落ちている。「!」に注目しよう

↑噴水の近くにゴミ箱がある。ここへ3つのゴミを捨てると、レプラホーンが! いいことをしたご褒美か?

ポイント2 高台の男性から盗賊団討伐の話を聞く

町の左上にある橋の下を通過して進むと、リズが幼い頃に体験したできごとを思い出すシーンが見られる。その後、階段を登って橋を渡って進もう。高台の出口付近にいる男性に話しかけ、コルテン騎士団が盗賊団の討伐に乗り出したという話を聞こう。



幼い頃の記憶が!

←橋をくぐったところで、リズが失われた幼い頃の記憶を1つ思い出す

↓高台の出口のそばに男性がいる。この男性からコルテン騎士団の話を聞くと、ブリューワ街道で進展があるぞ

騎士団の情報を聞こう

初登場カード解説

カードショップや宝箱などから、新たに12種類のカードが手に入る。武器型はどれも使いやすいので、ショップで買えるものは2枚ずつくらい買うといい。

➡人からもらえるエアーレイ。攻撃+HP回復が魅力

ウィル・オ・ウィスプ
火属性 補助型

フィールドを漂い、近づくと敵味方に関係なく自爆する。複数が集まると連鎖爆発!

テラービースト
木属性 自律型

動きが素早く攻撃力が高いが、防御力がかなり低いので、他の自律型と一緒に使おう。

エアーレイ
水属性 武器型

リズのHPを回復しつつ、前方に飛び出す。防御力に関係なく、一定ダメージを与える。

ナイトスナイパー
木属性 武器型

矢を放って攻撃。遠方の敵も狙えるが矢の速度は遅めなので、ある程度近づいて使用。

オーク
火属性 武器型

オークが飛び出して体当たりする。威力は高めだが、敵に接しないと攻撃できない。

フレアブレイン
火属性 武器型

前方に電撃を放つ。攻撃範囲が狭く威力も低いが、マヒや機属性を即死させる効果が。

グール
木属性 武器型

前方の敵を攻撃するカードだが、リズの状態異常を回復し、それを敵に移す効果も。

レフトキャンサー
水属性 召喚型

石化と毒の追加効果を持つ攻撃を選択できる。攻撃範囲がやや広い、毒はさみが○。

シーモンク
水属性 召喚型

周囲の広範囲に氷の魔法を放つ攻撃と、使用済みのカードを1~5枚回復する技を持つ。

レプラホーン
火属性 補助型

辺りを歩き回って落ちているルーンストーンを回収。その分だけリズのHPを回復する。

スケルトン
土属性 自律型

素早く動き、剣を振って敵を攻撃する。召喚に必要なMPの割りに、防御力がやや高め。

ロック・ハガン
水属性 召喚型

岩を投げる攻撃と頭突き攻撃を選べる。どちらも、接近後に敵のほうを向いて使おう。

やり込みプレイ ショップのカードやキャプチャーカードを試そう!

カードショップでは、グラビティピラーのカードが1枚3200で売れるので、それを元手でいろいろ買いそろえ、戦闘で試してみよう。キャプチャーカードは、最初の値段は100だが、買うたびに値段が上がるので慎重に使うようにしよう。

カードショップ

↑グラビティピラーを売って買いまくろう

キャプチャーカード売り

↑買うたびに値段が上がっていくぞ

ブリューワ街道 (2回め)

コルテン兵を倒してヴィクトールを救出!

カディスの町で盗賊団討伐の話を聞くと、ブリューワ街道にコルテン兵が出現するようになる。マップに入ると仲間のソルが現れ、協力して団長を探すことに。前に訪れたときとは逆に、今度はマップの左上から道なりに進んでいく。マップ下にいるコルテン兵を倒し、団長を救出するのだ。

ブリューワ街道 マップ&出現クリーチャーデータ

ボーナスカード
- ●ストーム・ハガン ×1
- ●ペッペル ×2
- ●マンイーター ×3

アガレス 機属性

ジャンプ攻撃の後に突き出される腕に要注意。横や背後に回り込んで攻撃していこう。

ボス コルテン兵 異属性

素早く近づいて剣で攻撃してくる。剣を振る間は無敵。攻撃をかわした直後を狙おう。

ポイント1 コルテン兵とアガレスの複合攻撃に注意

この辺りにコルテン兵が1人いる。少し先にはアガレスがおり、コルテン兵を無視して進むと挟み撃ちに合うので注意。コルテン兵を見つけたら、引きつけて倒してから先へ進むようにしよう。戦闘ではソルの援護を利用。ソルの攻撃で相手が動きを止めたところを、武器型で攻撃していこう。

⬇ソルの攻撃でコルテン兵が動きを止めたら、すかさずリザードマンやテラーレイブンを繰り出す

⬆機属性のアガレスは防御力が高い。フレアブレインで即死効果を狙うのもいい

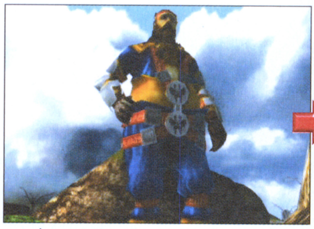
ボス コルテン兵 固まったところを召喚型で狙え!

ここまで進むとボスのコルテン兵2人と戦闘になる。ソルと手分けして相手をしてもいいが、距離をおくと2人ともソルを攻撃し始め、1カ所に固まる傾向がある。コルテン兵たちが固まったところを狙えば、武器型や召喚型でまとめて攻撃できるぞ。2人とも倒すと身を隠していた団長が現れ、ステージクリアとなる。

2人をまとめて攻撃!

➡固まったコルテン兵をまとめて攻撃! テラーレイブンやドラグーンも一度に攻撃しやすい

ヴィクトールは無事だが…



⬆➡コルテン兵を倒すとヴィクトールが姿を現す。襲撃に腹を立てたヴィクトールは、コルテンの「鍵」を盗み出すと宣言。そしてコルテン砦に向かうことに…

やり込みプレイ 南東に潜むボス「カオスナイト」に挑め!

マップの右下に進めば、もう1体のボスである「カオスナイト」と戦闘できる。シナリオの進行には関係ないが、なかなか手強い相手なので腕試しに行ってみよう。やや苦労するがキャプチャーも可能。腕に自身があれば、ぜひ挑戦してみよう。

➡バードマンを使って壊れた橋の先へ進んでいこう

スイッチの上にフェアリーを召喚!

⬇円形のスイッチの上に、フェアリーを召喚して鉄格子を開こう

⬇フェアリーがスイッチの上にいる間に、急いで鉄格子を通過。付近のマンイーターに注意

2つめのスイッチは柱へカードを投げる

➡次の鉄格子のスイッチは石柱の上にある。自律型か補助型のカードを投げ、スイッチの上にクリーチャーを召喚しよう

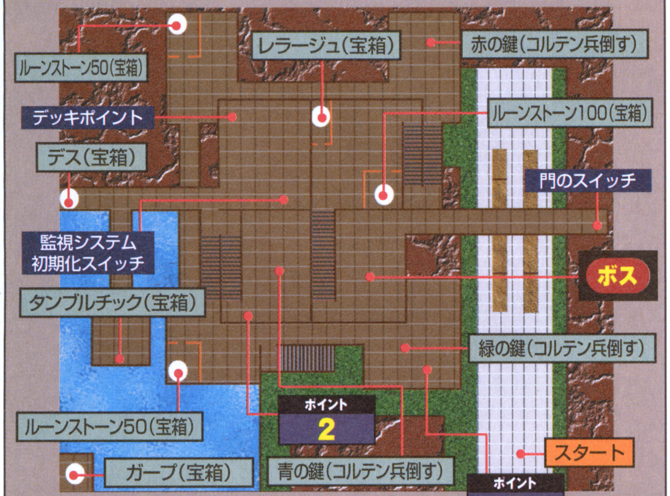
槍の攻撃をかわして戦え!

⬆➡先にストーム・ハガンを倒そう。カオスナイトは槍の攻撃をかわした直後を狙っていこう

コルテン砦 警備のコルテン兵を倒し門を開くスイッチへ!

通路をふさぐ紋章の描かれた扉は、コルテン兵を倒して紋章と同じ色の鍵を手に入れれば開ける。青と赤の2色の鍵を入手すればボスの場所へ行けるが、緑の鍵を手に入れれば、貴重なカードが入った宝箱が取れる。ボスを倒し、門を開くスイッチを作動させればステージクリアだ。

コルテン砦 マップ&出現クリーチャーデータ



マンドラゴラ 木属性

地中に潜み、近づくと叫び声で攻撃してくる。テラーレイブンなどで遠くから攻撃。

ボーナスカード

●ストーム・ハガン	×1
●ペッペル	×2
●マンイーター	×3

アガレス 機属性

ブリューワ街道に出現したものと同じ。サーチライトに照らされると出現する。

ボス コルテン兵 異属性

ブリューワ街道の兵と異なり、剣攻撃のほか、カードを使って攻撃してくる。

レラージュ 機属性

移動せず、その場で大砲を撃ってくる。離れると危険だが、接すれば攻撃を受けない。

➡テラーレイブンやアガレスなどのクリーチャーを召喚してくる

ポイント1 2人のコルテン兵から青と赤の鍵を奪え

まず階段を2つ登り、3階の部屋のコルテン兵を倒して青の鍵を入手。次に2階の青の扉を開いて進み、先の部屋にいるコルテン兵を倒して赤の鍵を手に入れよう。途中にあるサーチライトに照らされるとアガレスが出現するので、ライトをかわして進むこと。

サーチライトに要注意!

⬅サーチライトにつかまると、すぐにアガレスが駆けつける

倒して鍵を入手!

⬆横や背後に回り込んで攻撃を当てよう

➡シャッターで道がふさがれたら、武器型のカードで破壊!

ポイント2 緑の鍵を手に入れてデスのカードを入手

赤の鍵を取ってそのまま先へ進めばボスの場所に行けるが、いったん来た道を戻り、2階の中央下にある赤の扉を開けて進もう。奥の部屋に出現するコルテン兵を倒すと、緑の鍵が手に入る。これを使って貯水池のほうにある緑の扉を開けば、宝箱からデスのカードを入手できるぞ。

緑の鍵で扉を開けば…

⬇コルテン兵を倒して緑の鍵を入手

⬆緑の扉の奥に、デスの入った宝箱が!

ボス コルテン兵 攻撃をかわした直後に攻めろ!

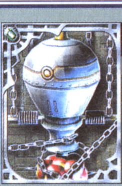
ボスのコルテン兵はアガレス、テラーレイブン、ムルムルを召喚して攻撃してくる。相手は剣攻撃やカードを使った直後、しばらく動きを止める。そこを狙って攻撃を繰り出すと当てやすい。アガレスを出してきたら、こちらも自律型を呼び出してけん制しつつ、Z-エフェクト状態の武器型や、召喚型でどんどん攻撃していこう。

➡距離をおいてコルテン兵の攻撃をかわし、すぐに接近して攻撃。これを繰り返していこう

初登場カード解説

空を飛ぶ自律型のガープや、死神がカマを振るうデスは必見。ちょこまかと歩き回るタンブルチックは、見た目とは裏腹になかなか頼もしいぞ。

ガープ



機属性 自律型

敵の頭上に移動して爆弾を落とす。攻撃力が高く、飛行しているため、攻撃を受けにくい。

デス

異属性 武器型

巨大なカマをなぎ払って攻撃。前方の広範囲を攻撃でき、一定確率で即死させる追加効果も。

マンドラゴラ

木属性 補助型

召喚した場所の地中に潜り、敵が近づくと叫び声で攻撃。防御力を無視したダメージを与える。

アガレス

機属性 自律型

2本のアームで敵を攻撃する。動きは遅いが防御力がやや高く、属性的な弱点がないのが強み。

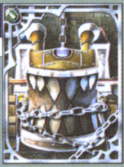
タンブルチック

土属性 自律型

体当たりで敵を攻撃。ときどき敵を転ばせることがある。体が小さく、敵の攻撃を受けにくい。

➡敵に接すると当たらないことがある。2~3歩離れて繰り出すといい

レラージュ



機属性 自律型

召喚場所に留まり、周囲の敵へ大砲を発射。前線で戦う味方の援護的役割として使うといい。

ここから先は5月23日発売の本編のお楽しみ!!

FROM SOFTWARE Nintendo DREAM 合同企画

RUNE II イラストコンテスト

衝撃の体験版付録に本編の発売と、5月はまさに『RUNE II』づくし。そんなわけでニンドリ的には5月は『RUNE II』イチオシ強化月間!! 特集はもちろん、インタビューや2号連続シールに加え、フロム・ソフトウェアとの合同企画として、読者参加のイラストコンテストを開催中!!

キャラクタ、クリーチャー テーマは何でもOK! 想いを込めて『RUNE』を描こう!!

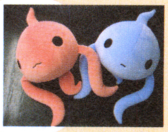
描くテーマは『RUNE II』に関することすべて!! ハガキかハガキサイズの紙に、自由に描いてくれればOKだ。応募された作品は、フロム・ソフトウェアとニンドリ編集部の合同プロジェクトメンバーで厳正に審査。みごと入賞した方には、右の豪華賞品をプレゼント!! 入賞のポイントは、上手下手よりもどれだけ気持ちが込められているかという点なので、ふるって応募してね!!

豪華賞品がズラリ!

大賞 SONYデジタルカメラ サイバーショットDSC-U20 1名

谷口プロデューサー賞 SONY CDウォークマンD-EJ775 1名

フロム・ソフトウェア賞 リム&リー特大ぬいぐるみ 1名



←直径20センチの超レア非売品だ!

ニンドリ賞 RUNE IIオリジナル表紙テレカ 50名

テレカは誌面掲載者全員にプレゼント!

絵柄はイメージです

体験版だけの天使リズももちろん歓迎

➡これは天使リズのデザインのために描かれた設定画。他のイラストでは見られない、貴重な後姿だったりする

イラストが苦手な人は「愛の形」部門へどうぞ!

イラストコンテストと言いながらも、それ以外、たとえばぬいぐるみやフィギュアなど、自由なアイデアでの投稿も受け付けます。『RUNE II』への愛情を、自分だけの個性的なカタチで表現してくださいね。

コンテスト応募のきまり

- イラストはハガキかハガキサイズで、タテ、ヨコは自由。一人で何通応募しても構いませんが、入賞は一人につき1つまでとさせて頂きます。
- 作品の裏にあなたの住所、氏名(ペンネームがある人は一緒に明記)、年齢を書くのを忘れずに。コメントを書く場合はなるべく裏にお願いします。
- 「愛の形」部門は現物を送らずに、なるべく写真で。その際必ずコメントを添えて投稿してください。
- 応募作品は原則返却できません。
- 入賞作品の発表は、6月6日発売のNintendo DREAM vol.92です。

あて先
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8F (株)アンビット
ニンテンドードリーム RUNE II 係まで

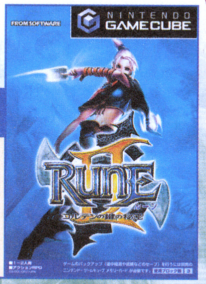
応募の締め切りは **5月23日(金)** 消印有効

今回の体験版を遊んだ感想も待ってます!

『RUNE II』体験版は楽しんでもらえたかな? 体験版プレイ後の感想は、今号のアンケートハガキに書くスペースを設けたので、そちらに書いてね。読者のみなさんの声は、次号以降の特集で取り上げる予定。今回の体験版で『RUNE II』の魅力にハマったら、ぜひ本編もチェック!! 攻略に役立つ予約・先着購入特典もあるようだ(くわしくはP1を見てね)。

本編ではさらなるドラマが展開!

砦(体験版の最終ステージ)を攻略したリズたちは、コルテンが模造品の鍵を作り出しているという、鍵精製所に乗り込む。自然の洞窟の奥深くで、想像以上の苦戦を強いられるリズ。その先に見たものとは…!?



RUNE II 本編の発売日!!

←青を基調としたパッケージは、前作の赤を基調としたものとは対照的。体験版以上の奥深い戦いと、ドラマが待っているぞ!!

『RUNE II』イメージイラスト

リズを助ける可愛い妖精「リム&リー」

クリーチャーカード

体験版だけのオリジナル「エンジェル・リズ」

GCソフトのタイトルシール（プラスチックケースの背面に貼ってね）

メモリーカードシール

© 2002-2003 FromSoftware,Inc. All rights reserved.

FROM SOFTWARE スペシャル インタビュー

『RUNEⅡ』プロデューサー
谷口篤士さん

フロム・ソフトウェア代表取締役
神直利さん

『RUNEⅡ』大特集号の今回のニンドリでは、インタビューもスペシャル級！
『RUNEⅡ』開発の苦労話や、今回の体験版の意外な秘密も発覚！？
これまでのフロム・ソフトウェアの歴史などにも迫ります！！

写真撮影：水口哲二　撮影協力：THE SOUL OF SEOUL～Oriental Grill Restaurant（渋谷）

FROM SOFTWARE

フロム・ソフトウェア　スペシャル インタビュー

SPECIAL INTERVIEW

『RUNE II』体験版に込められた想い

フロム・ソフトウェア
代表取締役

神 直利さん

じんなおとし●1957年1月21日生まれ。北海道出身。血液型はA型。1986年に(株)フロム・ソフトウェアを設立。1994年、プレイステーションの登場と同時期に『キングスフィールド』でゲーム市場に参入。

『RUNE II』
プロデューサー

谷口 篤士さん

たにぐちあつし●1974年3月26日生まれ。東京都出身。血液型はO型。代表作はGC『RUNE』、PS2『くりクリミックス』など。企画から開発現場で制作までこなす敏腕プロデューサー。

『RUNE II』体験版の楽しみかた

――『RUNE II』の開発も終わって、谷口さんはお休みがとれたんですか？

谷口 休みは丸2週間ありました。

――どこか旅行に行ったりしたんですか？

谷口 いや、休み中も毎日、お昼頃に出社して…(苦笑)。

神 当たり前だよね。

――当たり前って、そんな！(笑)。

神 オレなんか、休みないからね。

――だって、社長はしょうがないでしょう(笑)。

谷口 でも、あの2週間はすごく生活が楽だったんですよ。ふだんは10時には出社してるんですけど、それが昼くらいに出社できて。

――やっぱり帰りは遅いんでしょう？

谷口 ゲームづくりが本格化すると、0時前に帰れることはほとんどないですけど、家でもできる仕事のときは、夜の10時には帰れますね。

――それでも一般の会社員と比べると遅いですよね。ところで今回、『RUNE II』の「体験版」が付くことになったわけですが、どのような経緯で決まったのですか？

谷口 ゲームキューブって、グラフィックやゲーム性といった部分でも子供向けのタイトルが多かったので、リアルなゲームというか、大人っぽい雰囲気のタイトルは触ってもらえない状況が多かったと思うんですよ。それで、体験版の話があがったんですけど、任天堂さんって、これまで体験版を積極的にやってなかったじゃないですか。

――ほとんど前例がありませんね。これまでの歴史から考えても、ずっとカートリッジのゲームを作ってきた会社ですし、ディスクになったのはゲームキューブが初めてでしたからね。

谷口 そこを何とかできないかと交渉し、マリオクラブ(※1)内の評価も高くて、ゲームには自信があったものですから、「ユーザーさんにぜひとも触ってほしい」というお願いをして、今回の体験版というカタチになったんですよ。

――前例がほとんどないだけに、話は難航したんじゃないですか？

谷口 そのために、結構京都に通いましたね。昨年末から今年にかけて、何度も行きました。

(※1) 正式名称はスーパーマリオクラブ。任天堂で開発中のソフトを繰り返しプレイし、ゲーム中のバグを見つけたり、評価するのだ

――それは本当にお疲れさまでした。そのおかげで、今回『RUNE II』の体験版が遊べるようになったわけですが、ユーザーにはどのように楽しんでもらいたいですか？

谷口 今回の体験版では、あえてショップでのクラスチェンジの制限をかけなかったんですよ。だから、自分なりのデッキを、こうやってつくっていけばいいんだというのが、遊んでいるうちに理解していただけると思っています。がんばれば、カードの半分くらいは集まるはずです。

――ええっ？ 100枚くらい!?

谷口 でも、数十時間、電源を入れっぱなしにしてプレイすればの話ですけど(笑)。

――セーブができないようになってますからね。

谷口 大変ですけど、理論上は可能なわけなんですよ。

――じゃあ、体験版とはいえ、ずいぶん先のクリーチャーまで見られちゃうわけですね。

谷口 ええ、見られますよ。

――すごいサービスですね(笑)。

谷口 とは言え、半分くらいなんで。ちゃんとおいしいところは隠してありますよ（笑)。

――他には？

谷口 普通のRPGって、エンカウントで敵との戦闘がはじまって、コマンドを選ぶというのが王道になってると思うんです。そのなかで、『RUNE』では、「毎回の戦闘を面白くしたい」というコンセ

プトがあって、カードを使うことによって、行動をグラフィックで表現しようとしたわけです。もちろんアクションやRPG的な部分を大事にしてるわけですが、カードの部分にスポットがあたってしまって、「カードゲームはちょっと」という感じで引いてしまうユーザーさんがいたのが残念で…。でも、実際にやっていただければ、「戦闘が面白いな」という声がいただけると思ってるんですね。

―― マリオクラブではどんな評価だったんですか？

谷口 これは前作『RUNE』のときも言われたのですが、システムの斬新さを評価していただいてますね。例えば主人公自らが戦わないとか、その主人公が戦うためにカードを使用するとか。あとカードの種類も評価されている部分で、オリジナリティの演出になっていると。たいがい強力な魔法や武器って、序盤から使える機会って少ないじゃないですか。『RUNE』の場合は当然リスクは発生しますが、いきなり使えてしまったりするので、そういう自由度の高さも評価していただいてますね。

―― 「システムが斬新」すぎるがゆえに、例えば店頭の試遊台で15分遊んでみたところで、『RUNE』の魅力は伝わりにくいですよね。

谷口 でも、RPGと呼ばれるゲームは全般的にそうだと思うんですよ。少しずつアイテムを手に入れたり、自分のレベルがあがっていくことで、慣れてきたり、次にやんなきゃいけないことが見えてきて、それで面白さがわかってくるような。で、今回は30枚のカードが自分で選べるようになっているので、目的を達成する上でも、オリジナルな遊びができるという部分でも、このゲームの強みだと思っています。

―― 今回の「体験版」を読者に事前にやってもらった中で、「やればやるほどおもしろくなっていく」という意見が多かったんです。店頭のデモプレイと違って「体験版」だから伝わる部分が大きい思うのですが…。

谷口 そうですね。少ないプレイ時間だとまずカードの種類が覚えられないですよね。さらにそのカードの効果も、枚数が増えてるので、最初はわからなかったりすると思います。ゲーム性を理解してもらうには時間のかかるゲームなのかなとも思ったので、雑誌の付録の「体験版」というカタチをとらせていただいた部分はありますね。

―― やっぱり体験版であっても、自宅でじっくりできると印象が違ってきますよね。

谷口 それでゲームに慣れてきて、自分のやりたいことをストレートにできるようになると、すごく気持ちがいいわけなんです。

―― だから今回の体験版は、投げ出さず最後まで遊んでもらうと『RUNE II』に対する見方が変わってきますよ。

谷口 今回、ニンドリさんの協力を得て、さらに定価も落としていただいて、しかもオリジナルの主人公をのせるようなこともして、この「体験版」を触っていただくために、かなりサービスたっぷりになっています。だから、なるべく多くの人にやってほしいと思いますね。

今回の体験版でのみ登場するオリジナルの主人公「天使リズ」。髪型や衣装など製品版のリズとはかなり異なる

―― この体験版のために、オリジナルの主人公をつくるのって、結構大変だったでしょう？

谷口 ウチのグラフィッカーの作業は結構早いほうなんです。でも、いきなり頼んだので、「えっ!?」って言われたりしましたけど（笑）。でも、「大事なことだからお願い」って頼んで、通しで3～4日くらいであがったんですね。

―― やはり『RUNE II』のためには、プロデューサーとして、スタッフから嫌がられるようなことも言わなきゃいけない（笑）。

谷口 そうですね。今のコアなメンバーでゲームをつくるのは3本目なんです。だから、いいかげん向こうも諦めてると思いますよ。「また、なんか言ってるよ」って（笑）。

―― 谷口さんはディレクター的な仕事もするんですか？

谷口 そうですね。僕はもともと3Dモデラーなので、アニメーションやモデリングのチェックなんかでは、かなりチクチク言ってますね。その代わり、開発の後半にグラフィックの作業が遅れてくると、手伝いに回されちゃうんですよ（笑）。

画面上で見るとこんな感じ。このクオリティのキャラクタを3～4日で作ってしまうとは…

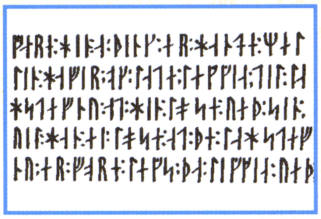
タイトルの決定に数十時間の会議!？

―― ところで、『RUNE』というタイトルの由来は？

谷口 ふふふ（笑）。

―― え？　どうして笑っちゃうんですか？（笑）。

谷口 実は私にネーミングセンスがなかったもので、ウチの会社でタイトルを考えるチームを作って、そこで決めてもらったんですよ。なので、かなり後付けな設定になっちゃうんですが、「ルーン文字(※2)」がやっぱり起源になっています。今回カードが使えるのが「不思議な石」を持っている人だけという神秘性を強調したいということで、「RUNE」という言葉が出てきたんですよ。それに、ホントかどうか定かではないんですが、タイトルに「ン」が入っていると売れやすいって（笑）。



（※2）ゲルマン民族が存在した場所で発見される刻むタイプの文字で、主に2世紀ごろから使用された文字といわれている

―― そのような話はよく聞きますね（笑）。

谷口 僕個人としては、「RUNE」という言葉を声に出したときの収まりのよさ、耳に入りやすいというのが気に入りましたね。その反面、タイトルを聞いただけでは、どんなゲームなのかよくわからないという意見もありましたが…。

―― 『RUNE』って、最初どう読んだらいいかわからなくて。「今度、フロムから出るのは『ルネ』だっけ？」とか言ったりして（笑）。

谷口 よく言われましたね。あと、雑誌社さんから送られてきた原稿を見ると、「L」の『LUNE』になってたりとか。

―― そのようなミス、すごくわかります（笑）。任天堂からは、カタカナのタイトルにという意見はありませんでしたか？

谷口 というか、「そもそも『RUNE』でいいの？」とは言われましたね（笑）。

―― やっぱりわかりにくいと。

谷口 そうですね。でも僕らには、ゲームのタイトルをつけるとき、直接的な意味をそのままタイトルにするんじゃなくて、ある程度ユーザーさんが想像できる部分を残しておきたいというコダワリをもってるんです。たとえば、今作のタイトルに『カード使いの大冒険』とつけてもいいわけですが…（笑）。

―― あはははは（笑）。すごくわかりや

すいけど…。

谷口　それだと、タイトル見ただけでわかりきっちゃって、遊んでもらえない恐れもありますよね。それで「『RUNE』って一体なんなの？」って、みんなに会話してもらえるようなネーミングにしようと思ったわけですね。

――　タイトルに関して、神さんはアドバイスをしたりするんですか？

神　僕のところには、「これでどうですか？」という最終案が来るようなことはなくって、いつもすごく中途半端なものばかりで（笑）。それにタイトルを決めるにしても、開発ラインだけで決めるのではなく、みんなで相談しながら決めることが多いですね。

谷口　名前を考えるときは、1回の会議が数十時間になることもあるんです。金曜の夜から始まって、そこから延々と続けて日曜日の朝までやってボロボロになっていたりするんです（笑）。もちろん途中で多少休憩はとっているんですけどね。

神　で、結局ダメみたいな。全部ボツになったりとか（笑）。

――　きびしいですね（笑）。ところで前作もそうでしたが、主人公を女の子にしたのは何か理由があるのですか？

谷口　前作は「主人公が攻撃できない」というコンセプトを考えたときに、何となく「無力感」のようなものを感じることがあったんですよ。体力的に見ても、男性より女性の方がどうしても弱いですし、「自分が戦えない」ということを表現する場合に、女性の方が適役だと思ったんです。

――　なるほど。主人公のモデルはいるんですか？

谷口　いや、かなり好みが入ってますね（笑）。デザイナーから候補が何点かあがってきていて、「もっとネコ目にしてよ」とかの細かい指示を出したんですけど、すべて僕の好みですね。

――　たとえば、タレントの誰かをイメージしてるとか？

谷口　もしかしたら、好きな女性のタイプの部分が影響しているところがあるかもしれませんが…（笑）。でも、具体的に誰をモデルにしたというのはありませんね。

――　ちなみに、好きな女性タレントは？

谷口　（少しはにかみながら）柴咲コウ（※3）です（笑）。

（※3）歌やドラマで活躍中の女優。（オフィシャルサイト　http://www.stardust.co.jp/roo-ms/kou/）。前作の主人公カティア（右）や、リズ（左）に似てるかどうかは…

――　ああ、それは何となくわかりますねえ（笑）。前作の主人公「カティア」と、今作の「リズ」の根底にあるイメージは同じなんですか？

谷口　いや、1作目は「無力さ」という部分を出したかったので、普段は重いものを持たないような人ってことで、お姫様になったんです。今作のリズは、RPG部分を強化したいということで、成長要素とアクション要素を強調しているんですよ。だからちょっと野性的というか、行動力のありそうな感じの女性に設定を変えてるんですね。だから、僕の思い描いている性格はまったく違っていて、1作目はおとなしくて、2作目は活発な感じ。

――　なるほど。

谷口　僕としては、主人公にしゃべらせるのも好きじゃないんです。やっぱりプレイヤーが介入する余地も残したいじゃないですか。だから、2人とも無口な設定になってるんですね。

――　今作の主人公が「リズ」という名前になったのは？

谷口　単純に聞いたときの印象で決めました。スタッフにいろんな女性の名前を羅列させて、それを声に出して読んでもらったんです。で、全部を聞き終わった中で、覚えていたもの、印象深かったものは何かと考えて、「リズ」に決めたんです。

――　へえ～、それは面白い決め方ですね。

谷口　いや、こういう方法をとるのは、僕だけかもしれないですよ（笑）。

プロデューサー自ら クリーチャーを制作

――　『RUNE』の世界観のモチーフになったものはあるんですか？

谷口　そういう…、特定の何か、というのはないですね。今までウチでは「ファンタジーもの」を作りなれてきて、スタッフのなかに統一された世界観があるんです。打ち合わせをするときも、「こんな感じ」と言うだけで、イメージが伝わっちゃうんですよ。そこから設定ができて、モデルができて、プログラムができて、という流れになるんですね。普段からファンタジー物の映画とか本を、なるべく見るようにはしてますね。

――　シリーズに登場するクリーチャーのバリエーションは多彩ですけど、すごくまとまったイメージになってますよね。

谷口　そうですね。フロムの描こうとしているファンタジー世界が、社員のなかで統一されているイメージになっていて、それが結果的に均整の取れたものになるんだと…そうなってると思いたいですね（笑）。

――　クリーチャーはどうやって考えたり、決めたりしたんですか？

谷口　ラインの中に企画も含まれているんですけど、企画担当の人間がひたすら何百も考えるんですよ、そのクリーチャーの特徴と攻撃方法とかを。グラフィックや名前はもっと後なんです。それで出来上がったものをミーティングでろ過していって、そうすると3割くらい残ってくるんですよ。そういう作業を数回やって、やっと今の形になりましたね。

――　選考基準とかあるのですか？

谷口　主要なものを決める中で、僕のゴリ押しで決めてしまうものもあるのですが、基本的には賛成票の多いものから選んでましたね。

――　そういえば妖精のリムとリーは、クリーチャーに比べ異色ですよね。

広報　リムとリーは宣伝と営業から「ぜひ、入れてほしい」とお願いしたんです。やっぱり、かわいいキャラクターを入れてほしかったんですよ。

――　宣伝側からの要望は、谷口プロデューサーも素直に聞くわけですか？

谷口　どんな部署からの話であっても、聞いてみて興味がひかれるようなことであれば、相談して入れるような体制になってるんですね。

写真中央の女性が広報の来栖さん。某誌での捨て身の広報活動が話題です！

―― カードのイラストでも変わったものが多いですよね

谷口　今回みたいに200種類以上となると、ひやかしのキャラクタを入れる余裕があって、「実際には戦闘では使えないんじゃないの？」みたいな遊びの部分が入っているものもあります。あと前作のユーザーを大事にする意味でも、前作の『RUNE』のセーブデータがあれば、得する仕掛けも用意していますよ。

―― 今回はカードの収集要素も広がっていますよね

谷口　本当は前作で細かい収集はなくしたかったんですけど、「カードを集めるんなら全部集めたい」という希望があって、自分の中でかなり葛藤しました。今回もカードの枚数が増えているので、「多少集められなくてもいいでしょう」と、かなり開き直ったスタンスで決めましたね。町やマップの中をかなり歩き回らないと、コンプリートするのは難しいですね。当然ヒント的な部分は用意していて、あからさまに怪しいところなんかもあったりしますが。

―― カードもそうですが、コンボも新しくなりましたね。

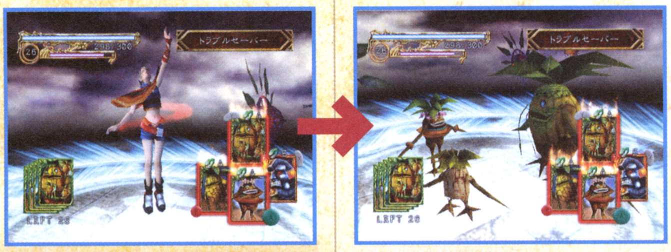
谷口　前作では「コンボのインパクトが弱いなぁ」と思ってたのですが、実は作業的にすごく大変なことなんですよ。これをグラフィッカーに伝えるのはしんどかったのですが…(苦笑)。各コンボに演出を入れ込んでくれと頼んだんです。

―― コンボには、開発者の「遊び」がすごく感じられますね。

谷口　実は、あのアニメーションとか、カメラ回しの半分ぐらい僕が作ってるんですよ。

―― プロデューサーなのに！(笑)。

谷口　僕にとっては3D作業は原点だったので、すごく楽しかったですね。



コンボの変化も今回の新しい要素の1つ。画面のインパクトも格段にアップしている

―― 神さんは、『RUNE Ⅱ』の内容に対して要望を出したりしてたんですか？

神　ツッコミは多少ね(笑)。

谷口　開発スタッフ以外では、最もプレイ時間が長いのが社長なんですよ。

神　プレイして、「これはチョット許せないんだけど…」とか言ったり(笑)。

―― 文句を言ってるんですか？(笑)。

神　もちろん文句以外にも提案はちゃんとしていますよ(笑)。

谷口　データも何個かつぶしているんですが、その中でも一番長いのが60何時間とかありますよね。

神　でも、カード集めがコンプリートできなくて(笑)。あと何枚か残ってるんです…。

『RUNE』制作のキッカケと海外での評価

―― そもそも『RUNE』というゲームをつくることになったのは、どんなキッカケがあったんですか？

谷口　最初は、開発ラインを立ち上げてゲームを考えなくてはいけないんですけど、なかなかネタが思い浮かばなかったんですよ。それで、社長と長時間のミーティングをして、「カードを使って何かできないか」という話になったんです。ファンタジー世界でモンスターたちを操るゲームができないかなあと。そういうちょっとしたネタを1つにまとめたのが最初なんです。

―― カードというコンセプトは最初からあったと？

谷口　というよりは「モンスターを封じ込める媒体として何がいいかな？」と考えたときに、「カード」がいいのではないかと思ったんです。もちろん「水晶」だったり「魔法石」という候補もあったのですが、実世界のプレイヤーに近いイメージを考えたときに、みんなが水晶を持ってるのって想像しにくいじゃないですか(笑)。そこで、身近な存在としてカードを選んだんです。

今回は200種類以上登場する。ひやかしのクリーチャーはどれなのかな？

―― いっぱい持てそうだし(笑)。ところで『RUNE』がゲームキューブ参入第1弾だったわけですが、もともとゲームキューブで作ることが最初に決まっていたのですか？

谷口　決まっていましたね。

―― それはゲームキューブの発表会(2000年)の頃から？

谷口　弊社は結構遅いほうだと思いますよ。それまで任天堂さんとのお付き合いがなかったので、僕らも一メーカーとして発表会を聞いていた感じなんです。

神　最終的に決定したのは、Xbox参入の話があったときに、マルチプラットホーム戦略に切り替えようとしていましたので、そのときにゲームキューブもということになったんです。

―― 普通、マルチプラットホームというと、異なるハードに同じソフトを出すことが多いですけど。

神　ウチは不器用なんでしょうね(笑)。それにユーザーさんも複数のハードを持ってることも多いですし、それぞれのハードで特徴を出すというのは難しいですよね。

―― 任天堂ハードって、一般的にファミリー層に強いですから、子供にもウケるようなタイトルにしようなんて考えなかったんですか？

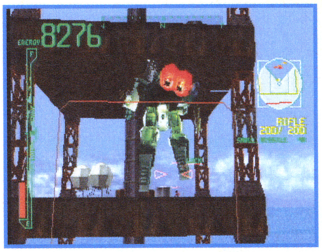
神　そこはかなり悩みました。でも、単純に今までの弊社のタイトルの年齢層でいいのか、かといって低年齢層を狙ったタイトルを作ればいいというわけでもないでしょうし、「ウチがキューブでやる」という意味で試行錯誤してますよ。

―― 『RUNE』のユーザーって、いくつくらいでしたか？

谷口　中学生がメインですかね。これまでの弊社のタイトルの年齢層からすると、やや低い感じですね。それはゲームキューブのユーザーさんの年齢層の影響だとは思いますけど。

神　ちょうどいいくらいの年齢層になったな、とは思いますよ。

谷口　これまでは高校生くらいの人たちに、『アーマード・コア』(※4)などで弊社を知ってもらったと思うんですけど、中学生くらいの人たちにも、「フロム・ソフトウェア」を知ってもらうという点では、いいキッカケになったと思います。



(※4) PSの人気アクションシリーズ。現在は『3』まで発売されており、まさしくフロム・ソフトウェアを代表するタイトルである

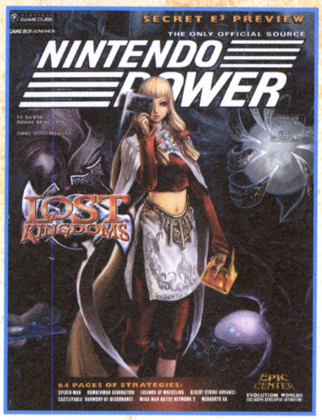
―― 前作を出したとき、ユーザーの反応はどうだったんですか？

谷口　すでに「フロム・ソフトウェア」を知ってらっしゃる方もいたので、「フロムらしいね」という声はたくさんいただきましたね。あと先ほども話に出ましたが、マルチプラットホームではほかのタイトルの焼き直しはしない状況で、ハードの特性を活かした作り方をしていると評価していただいています。ちょっとマニアックな答えですけどね(笑)。

―― 『RUNE』って、プレイした人たちは満足してるソフトなんですけど、残念ながら大ヒットというわけではありませんよね。そこでなぜ、続編をつくることにしたんですか？

谷口　『RUNE』の開発が終わった後で、このシステムを使って、もっと面白いものができるはずだという気持ちがあったんです。それに、海外での評価が非常に高くて、「続編がほしい」という声がとても多かったんですね。それで『Ⅱ』をつくろうという話になったわけなんです。

―― アメリカの「NINTENDO POWER」誌も大きく取り上げていましたね。



前作『RUNE』のときも(欧米でのタイトル名は『LOST KINGDOMS』)バッチリ表紙で登場されていた。期待の高さと、ゲーム性が評価された結果、続編の発売となったわけである

谷口 店頭のポップなんかでも、『ゼルダ』と『RUNE Ⅱ』が並んで紹介されてたりしてますよ!!(笑)。

―― 海外では、どんなところが高く評価されてるんでしょうか?

谷口 正直、僕がはじめてやったPS2のタイトルも似たような状況だったので、もしかすると僕のつくったゲームは海外向きなのかも(笑)。まあ、僕がゲームを作るうえで大切にしているのは、グラフィックやストーリーではなくて、遊んだときの感覚なんですよ。とにかく、直感的におもしろいゲームを作りたいという気持ちがありまして…。海外だとキャラクタが認知されてなくてもOKだし、ゲームはみんなで遊ぶものという感覚があるので、たとえ新作ソフトであっても、スタートラインを同時に見てもらえるんですよ。そのようなことから、ゲーム性の部分で『RUNE』が評価されていると、自分では分析しています。

―― 海外と国内の出荷比率はどんな感じなんですか?

谷口 1対2.5対1という感じですね。これは、日本、アメリカ、ヨーロッパの比率なんですけど。

―― アメリカでは日本の2倍以上売れてるんですね。『Ⅱ』の発売も、アメリカのほうが早いとか。

谷口 そうですね。1週間くらい早いですね。

―― 日本版と違うところってあるんですか?

谷口 はい、ありますね。ゲームに求められる女性像って、お国柄によって違ってくるんですよ。ズバリ言ってしまうと、リズの体型。

―― 要するにお国柄によってプロポーションが違ってくると…

谷口 日本版は、細くてきゃしゃに作ったのですが、まあこれは僕の好みだったりしたんですがね(笑)。でも、海外向けのほうは、どんどんたのもしい体型になったので、担当の人に「これ、ちょっとやりすぎじゃないですか？」って聞いたら、「こっちのほうがいいです」って言うんですよ(笑)。

―― じゃあ、日本版とアメリカ版のリズは違うんですか?

谷口 いや、実は微妙な差なんですけどね。メイングラフィッカーのこだわりの部分でもあって、見た目で比べてみてもわからないくらいで、座標軸を見ると違ってるような。

睡眠不足が続く『RUNE Ⅱ』開発秘話

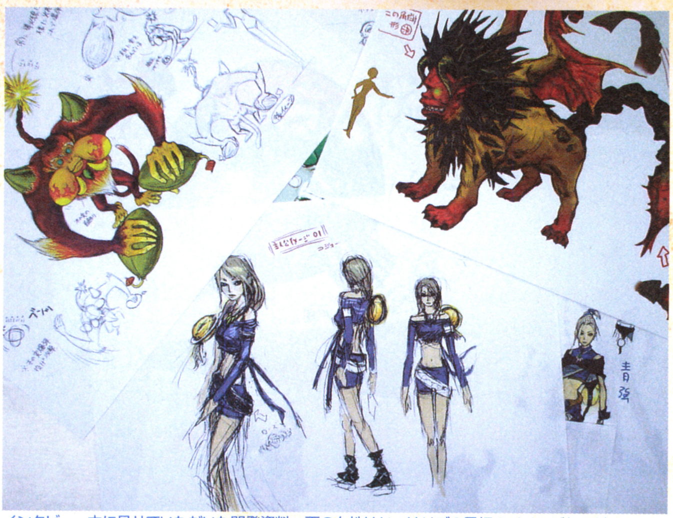
―― 『RUNE Ⅱ』はどのくらいの人が制作に携わっていたのですか?

谷口 どのメーカーさんでもそうだと思うんですけど、ピーク時とそうでないときで人数が違って、最初は10人くらいですかね。最終的には30～40人くらいになります。今回はカードの枚数が増えているので、グラフィッカーの数が増えているんですよ。

―― 開発期間は、1年もかかってないんですよね?

谷口 そうですね。ゲーム作りって「チームの意識の共通化」とか、「土台作り」がウェイトとしてデカイと思うんですよ。続編だとそのへんがかなり簡略化されちゃうんですよ。ほかのラインのプロデューサーに説明するにしても、「前作ではこうだったんだけど」という説明で通じるので、今回はしょっぱなから制作に入ることができ、その分、早くつくることができたんですね。

―― でも、土台は同じですが、ゲームとしてはかなり進化していますよね?



インタビュー中に見せていただいた開発資料。下の女性はじつはリズの最初のイメージなのだ

谷口 そうですね。でも、たとえばプログラマーにシステムの話をしても、結局は言葉での説明になるので、実際にゲームに反映したとき、どうなるかわからないんですよ。でも前作という土台があると「ここをこうしてほしい」と具体的に言えてイメージがしやすいので、対応がスムーズにいくし、思い描いたものに近いものができたということも、早くできた要因だと思いますね。

―― 開発中はどんなことに苦労しましたか?

谷口 今回は最初から「ゲーム作り」だったので、体力的にしんどかったですね(笑)。

―― ああ、なるほど。企画を煮詰めるという助走期間がなくて、いきなり開発の本番を迎えたと。

谷口 ええ。だから、とにかく作っている間はいつも眠たかったです(笑)。

―― やっぱり睡眠不足になっちゃう。

谷口 昼間はプロデュース関係の書類を作って、夜はコンボ作って、というような生活だったんで。

―― 1人で何役もこなしてたんですね。

谷口 みんなが帰った後に、コンボをポチポチと作っていくわけですよ。

―― それは体力的には辛かったけど、一方では楽しかったりして?

谷口 やっぱりそうですよ(笑)。グラフィックツールをいじっているときは楽しいですね。でも、プロデューサーになると、そういう方面からかなり離れていって、書類作ったりするのがメインになっていますからね。でも、もともとCGが好きでこの業界入ってきたんで。だから、ポリゴンやテクスチャをいじったりしている時間が、僕にとっては癒される時間なんです。

―― みんなが帰ったあと、1人で会社に残ってコンボをつくったりしてるのは、仕事というより趣味だったわけですね(笑)。

谷口 そう(笑)。まあ、趣味と仕事を兼ねている感じですね。

―― さて、この体験版のあと、1ヵ月もたたないうちに製品版が出るわけですが、どんな人に遊んでもらいたいですか？

谷口 僕自身、「カードゲーム」と聞くと、引いてしまうところもあるんですよ。でも、一度ルールを覚えてしまうと、すごく奥が深いと思うんですよね。

―― カードゲームは飽きにくいですしね。

谷口 だから、カードゲームに親しむキッカケになるようなゲームになればいいなあと思っています。あと、経験値をかせいで、レベルをあげるというRPGが「ちょっとつまんないなあ」と思ってる方には、この『RUNE Ⅱ』で、毎回異なる戦闘というものを味わってほしいと思いますね。それに、もちろん体験版にはない要素も詰まっていますので、ぜひ遊んでほしいですね。

―― 最近のゲームだといろいろ親切だったりするじゃないですか。つかみ

に力を集中しているとか。そういう部分にあえて逆らっているように感じたのですが…。

谷口　僕個人の考えかもしれませんが、例えば学校へ行ったときに「家に帰ったら『RUNE』をやろう」とそう思ってもらえるようにしたいんですよ、常に考えてもらいたいというか。そういうゲーム作りを目指してはいるんで、そこを考えるとやさしくはないかもしれませんね。

神　よく言うのが、トイレ行きたくて我慢して行ったときの方が達成感があるとか、もらしちゃったらシャレになんないし（笑）。「その限界がどこにあるの？」っていう話であって、ある程度衝撃がないと達成感がない、衝撃が高すぎても…というバランスの問題ですよね。全体的にウチのゲームはそういう流れになってますね。

――　今回『RUNE Ⅱ』をやって、それで前作をやりたくなる人もいるでしょうね。

谷口　戦闘システムが違うので、ゲームの遊び方の部分でもちょっと違うと思うんですよ。続編であってゲームのシステムは継承していますが、別のタイトルという位置付けで考えてもらっていいと思いますよ。

――　ところで、社長！『RUNE Ⅱ』以降のキューブソフトの計画はどうなってるんですか？

神　ああ、その話？キューブ？（と言って、焼き肉を焼きはじめる）。えーっと、展開します。ええ。

こんな感じに焼いてます

――　で、ぶっちゃけた話、キューブで何ライン動いているんですか？

神　ぶっちゃけ？（笑）。いろいろ。いろんな意味で進行していますよ（笑）。

――　E3で発表するなんてことは？

神　いやあ、E3はないですね。

――　じゃあ、秋の東京ゲームショーあたりのタイミングで？

神　そうですね。その頃には何か発表できればと思いますけど…。いろいろ難しいこともあって…。ほら、そのカルビ、焦げてるよ（笑）。

秋の東京ゲームショウではどんな発表が待っているか？　まだまだ先の話だが、フロム・ソフトウェアのブースは思いっきり期待しちゃいましょう。まったくの新作!?　それともまさか『RUNE』の続編!?　って、そんな話まだ早いか。『Ⅱ』の発売もこれからなのに…

神さん　谷口さんの　一問一答

フロム・ソフトウェアってどんな会社？

神　ウーン（深く考える）、まあ普通の会社ですけどね（笑）。いろいろと厳しくしてるところはありますが…。もともとクリエイターという言葉が好きじゃないんですよ。

――　クリエイターより職人という言い方をしてますよね。

神　ええ。よく「クリエイターです」って自分で言う人がいますけど、クリエイターかどうかは周りが決めることであって、自分で「クリエイティブです」なんていうのは恥ずかしいことですよ。それに、「絶対」という言葉を使う人はダメってよく言うんですよ。ある人が「絶対にこうだ」って言ってしまうと、その他の人の意見を消してしまうことになるんですよね。「僕はこう思う」だったらいいんですけどね。

谷口　僕はフロムって、すごくがんばる会社だと思いますね。先輩たちががんばってきて、その姿を見て僕らもがんばんなきゃいけないなと。それで、僕のそういった姿を見て、後輩たちもがんばってくれてると思いますね。

神　うちの会社は変わってますよ。目指しているのは終身雇用ですから。

フロム・ソフトウェアに入った理由は？

谷口　僕は95年に、『キングスフィールドⅢ』のアップのタイミングで入社したんです。もともとCADをやってて、建築関係の図面を描くような仕事をしてたんです。それまで2次元だった図面がだんだん3Dになってきたんですよ。当時、アーケードの『バーチャファイター』のグラフィックが3Dの最先端だったんですが、自分が3Dに携わるようになって結構身近な存在に感じたんですよね。もともとゲームは好きで、「がんばればできそうかな？」とは思っていました。ウチの会社に入社するときも、家の絵とか持っていって（笑）。それで社長に「マップとか作れるかもね」と言われまして、採用してもらったんです。だから、『RUNE』をつくっていても、ドアノブの位置とか、柱の位置とかありえない場所にあると、気になりますよね。

――　社長が谷口さんを面接したときのことって覚えてますか？

神　うううぅ～（焼き肉をほおばっているのでしゃべれない）。

谷口　もう覚えていないですよね。ウチの社長っていつもこういう感じなんで（笑）。僕の面接は社長室であったんですけど、その後入社して会社行くようになって、上司に「ウチの会社の社長って誰なんですか？」って聞いたくらいなんですよ（笑）。飾らない人だから、どの人が社長だか、ぜんぜんわからなかったんですよね。

広報　私も採用の時、社長に面接していただいたんですけど、そのときに社長と思ってなかったんですよ（笑）。最初の頃は別の場所に部署があったので、普段社長と顔を合わす機会がなかったんです。だから雑誌のインタビュー記事を見てはじめて「面接のときの人が…」て気づきました（笑）。

FROM SOFTWARE

フロム・ソフトウェアのロゴマーク。神社長に聞いたところ、社名の由来は特にないとのことでしたが…。まさか名前を決めるチームが数十時間かけて…、なんてことはないでしょうね

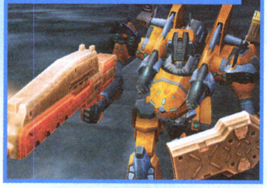
フロム・ソフトウェアのおもな代表作

マルチプラットホーム戦略のフロム・ソフトウェアは、さまざまなハードで展開。『RUNE』シリーズ以外にも、みんなが知っているタイトルがあるはずだ。

O・TO・GI

↑Xboxにもソフトを供給している

アーマード・コア シリーズ



↑今まで7作も発売された人気シリーズ

天誅 参

←PS2の最新作はユニークなCMも話題に

ゲームを作っていて一番うれしかったことは？

神 やっぱり一番最初に作ったPSの『キングスフィールド』が思ったよりも売れたことでしょうね。これで次のゲームも作れると思いましたしし。

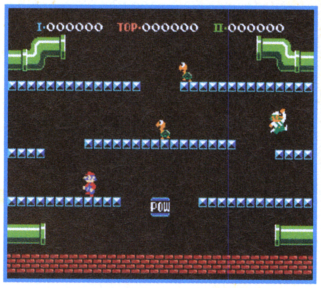
谷口 僕ははじめて自分の名前が、エンディングのテロップに載ったときですかね。「死んでも名前が残るかもしれない」という感じがうれしかったですね。最近だと、任天堂の宮本さんに会えたことですね。話で聞くより、あたりのやわらかい人でした。聞いた話だと「このゲームについてどうですか？」と質問した場合に「ゲーム性についてですか？ 商品性についてですか？ それぞれ3時間ぐらいで話したいんだけど」と言われたらしいんですよ。その人は圧倒されて、おとなしく聞いていたみたいですけどね（笑）。だからものすごく考えている人なんだろうなとは思っていて。でも、実際にお会いしたらもっと砕けた感じで、ざっくばらんな印象でしたよ。ゲームの本質に関する話だと、僕も実際にプレゼンをしたときは「何を言いたいのか」と質問されたりもしたんですよ。そういう話になると考えて発言する人なんだなとは思いましたね。『マリオブラザーズ』を作った人なんで、ものすごく緊張した反面、ゲームの業界に入ってよかったなと、思えた瞬間でもありました。普通なら遠くからしか、見ることができない人ですしね。

一番つらかったこと

谷口 基本的に、いつもつらいですよね（笑）。日ごろ考えている時間が、全部ゲームに反映されていると思っているので、風呂の中でも考えますし、ときには夢の中に出ることもありますよ。先ほどの話のように「我慢した分、終わったときに気持ちいい」みたいな喜びは、普段から僕らは味わっているので、それを糧にして乗り切っているわけですよね。

谷口さんの思い出のゲームは？

谷口 やっぱり一番最初にやった『マリオブラザーズ』ですね。あれほどテレビで自分が思った通りに動くものを目の当たりにすると、おもしろいと思いましたね。その後ゲーム自体がいろいろ進化していくんですが、一番衝撃を受けたのはこれですね。



最近ではGBA『スーパーマリオアドバンス』シリーズでもプレイ可能。当時は2人同時プレイで、お互いに意地悪しあったものだ

ゲームのアイデアを考える場所

谷口 僕の場合、ほかの人と相談して考えることが多いですね。でも結局決まるのがお風呂の中だったり、トイレの中だったりするんですけど（笑）。あと寝る前とかとんでもないことが思いついたりしますよね、だから枕もとにはメモ帳を必ず置いています。

―― 寝る前に思いついたら、目が覚めませんか？

谷口 ないですね。もしかしたら寝てるのかもしれないですけど…。基本的に僕らは寝不足なんでいつでも寝れるんですよ。

ゲーム作りで一番大事なこと

神 プレイヤーがその人なりのプレイができるオリジナリティですね。

谷口 もともとグラフィックを作っていた時の時代は、そのモデルとかの性格を見た目でわかるように、「匂いがするような」ものを作ることを心がけていました。ゲームをプロデュースするようになってからは、皆さんの思い出のゲームとかありますよね？ その中にランキングされるような気持ちで作っています。だからユーザーさんの声というのは単純にうれしいですね、それが酷評であっても、それはうれしいんです。自分が作ったものに関して何かを感じてくれて、痛い思い出の方が強いというか「あのゲームつまらなかったよな」でも、『RUNE』というゲームを覚えてくれたことがうれしいですね。

インタビュー後記

3時間以上にも及ぶロングインタビューとなったその晩、1人編集部に戻り、改めて今回の体験版をプレイしてみた。それまで何気なく操作していたリズ、やみくもに選んでいたコンボ、無計画に組んでいたデッキ…。実はその裏にはいろいろな苦労や、こだわりがあったんだと改めて知り、この『RUNE』がさらに好きになった。

（トランセル種市）

←谷口プロデューサーの『RUNE』第1作のサイン入りソフトをプレゼント。詳しくは5ページの読者プレゼントへ

PLAY BACK!

フロム・ソフトウェアのキューブ参入第1弾

RUNE ルーン

舞台は『RUNE II』より200年前 「黒い霧」の侵攻に王女カティアが起つ

『II』へとつながる魔道具<鍵>をめぐる壮大な物語は、時代をさかのぼること200年前から始まった。この第1作の主人公は、のちにアーガイル大陸を平定し、伝説の初代女王として語られる王女カティア（『II』ではカディスの町に像が立てられているのだ）。真紅の衣を身にまとい、カードを武器に世界を覆う暗雲に立ち向かっていく。

➡王女カティアはオランジュの王である父の遺志を継ぎ、異形を操る<鍵>を手に民を救うための旅に出る

<鍵>を狙う謎の女

グロリア

➡カティアと同じ<鍵>を使いこなし、たびたびその行く手を阻もうとする謎の女。その狙いは…？

『II』のキャラとつながりのある人物も・・・

グリディ

➡カティアにカードの使い方を教えてくれる老婆。ふだんは骨董屋の主人だが、200年後の『II』でも変わらぬその姿は・・・!?

コルテン王 マッコイ

⬅美と富を重んじるコルテン王国の王。200年後はこのコルテンが世界に争乱を巻き起こすことに…

妖精博士 ラッセル

⬅妖精研究の第一人者。その魂は『II』でラッセル8世に受け継がれているようだ

ニンテンドー ゲームキューブ			
タイトル	ルーン	ジャンル	1～2人用
発売元	フロム・ソフトウェア	プレイ人数	2ブロック
発売日	発売中（2002年4月25日）		
価格	6800円		

『II』とは似て非なるゲームシステム

「カードでクリーチャーを召喚する」というシステムは『II』とほぼ同じだが、戦闘に関わる部分を中心にいくつかの違いがある。いちばんの違いは「戦闘フィールド」の概念。これによって、一つ一つの戦闘が緊張感あるものになっている。『II』ではそれがない分、自由度が高い。

➡敵の姿はフィールド上には見えず、エンカウントするとこの戦闘フィールドが発生。限られたフィールド内で効率よく戦う必要があるのだ

限定された戦闘フィールド

カードは100種類以上

⬆カードの枚数は、『II』の半分程度だが、それでも収集する楽しさはたっぷりあるぞ

24のメイン、サブシナリオ

⬆ステージ数はメイン、サブシナリオ合わせて24。メインシナリオは一度クリアするとエンディングを見るまで入れない

㊙情報 前作のセーブデータがあれば『II』がもっと楽しくなる隠し要素も!?

くわしいことはまだ秘密だけど、『II』の本編では、前作のセーブデータ（クリアしていなくてもよい）があれば楽しめる、ちょっとした隠し要素が用意されている。カードデータを引き継ぐ、といった大掛かりなものではない、前作ファンにはうれしい演出（？）のようなのだ。前作未経験者も、この機会にプレイしてみるといいかも。

© 2002 FromSoftware,Inc. All rights reserved.

広技苑のSFCの項にはもっとたくさんのテクが載っていたのだが、検証してみたところバグを利用したテクは軒並み使用不可能になっていた。まぁ、バグは取るよね。普通。

『神々の～&4つの剣』ぜんぶ見せますスペシャル! 計30テク総ざらえ!

THE LEGEND OF ZELDA ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣

神々のトライフォース&4つの剣 連動テク

片方で条件を満たすことによって、もう片方のゲームに効果が現れるテクをまとめて紹介。移植元となったのSFCではありえなかったネタのみでお届けだ!!

1 Q作のなぞなぞに答えると大回転斬りが使える

『4つの剣』で勇者のメダルを10枚集め、『神々』の光の世界にあるきこりの家へ行こう。家の中にいるQ作のなぞなぞを10問解くと、移動しながら何度も回転する大回転斬りが使用可能になる。習得したら、力を溜めたあと、さらにもう一段階力を溜めることで大回転斬りが使えるぞ!!

←回転中Bで魔法力が尽きるまで回転斬りをし続ける

解答集

1	ニワトリ	↑ニワトリを虫とりアミでゲット!
2	ピース	↑カニの姿の敵をアミでゲット
3	20ルピー	↑敵を倒して入手
4	サカナ	↑草原のほこらで捕まえよう
5	オクタバルーン	↑ハイリア湖南の分裂するタコ
6	スライム	↑魔法の粉を敵にかけてスライム
7	リス	↑迷いの森で捕まえられる
8	ニセマスターソード	↑迷いの森でゲットできる
9	リンゴ	↑木に体当たりでリンゴを出す
10	ノモス	↑切るとしびれる敵に魔法の粉

2 4つの剣の神殿が出現

『神々』でガノンを倒し、『4つの剣』でグフーを倒せば、『神々』の闇の世界にあるピラミッドに4つの剣神殿が現れる。神殿内では『神々』のボスとの再戦など、なかなか厳しい戦いが待っている。さらに、最後のボスとして待ち受けるのは4人のダークリンクだ。この神殿をクリアできれば、真のエンディングを見ることができる。

条件 『神々のトライフォース』でガノンを倒す
『4つの剣』でグフーを倒す
(銀のカギレベルでOK)

結果 4つの剣神殿が闇の世界に出現

↑闇の世界のスタート地点、ピラミッドに入り口が追加される。この奥が4つの剣神殿

↑ボスのダークリンクはかなりの強敵。それぞれリンクの技を使ってくるのだ

3 4つの剣でマスターソードを使う

『神々』でマスターソードを取ったデータを使って『4つの剣』をプレイすると、マスターソードを持った状態からスタートできる。ハートが満タンの時にはビームが撃てるので、非常にありがたい。妨害にも共闘にも役に立つので、『4つの剣』をプレイする前にマスターソードを取るまで『神々』の冒険を進めておくといいだろう。

『神々』でマスターソードを入手

←3つのしるしを手に入れた後、迷いの森で手に入る

4つの剣でビームが撃てる

➡ハート満タンでビーム!! 当然、もっていない人は出せない

 ©2002,2003 Nintendo

神々のトライフォースのドリテク

広技苑の最終保存版に掲載された、SFC版のテクや、攻略本班からの情報をメインに大量のテクを紹介!! コレだけでも26個のテクがあるのだ。

4 リンクがバンザイしたままに！

千葉県／陣内さん

ヘラの塔右側にある、闇の世界へのワープポイントへ行こう。その周りにある岩を持ち、持ち上げたまま、近くの崖から飛び降りるのだ。すると、岩は崖の上に取り残され消えてしまって、リンクがバンザイをしたまま歩き回れる。ダメージを受けたり、洞くつなどに入ると元に戻る。

⬆岩はワープポイントの周りに落ちているものを使用する。これを持ち上げたら、近くの崖へ行こう

⬆➡崖から飛び降りた瞬間に岩が消滅!! このまま歩き回ることができる。剣が振れないのでちょっと危険かもね

5 怒る鍛冶屋

ハンマーを取った後で、光の世界にある鍛冶屋に行き、鍛冶屋の鍛えている剣をハンマーでたたいてみよう。「シロウトが手を出すんじゃねぇよ」と怒られてしまうのだ。

➡相棒がいなくても、シロウトよりはマシってことか…

6 エーテルの魔法を活用

画面内の敵にダメージを与えるエーテルの魔法。この魔法の使用中、見えない床が一瞬見える。いつまでも見えるわけではないので、魔法を使って床の位置を確認したら、忘れないうちに床を渡っていこう。

➡この先に見えない床があるのだが…

⬅魔法発動中は見える

7 虫とりアミで魔法を返す

アグニムと戦うとき、通常なら剣で跳ね返す魔法弾を虫とりアミで跳ね返すことができる。ひょっとしてコレがN64、GCに空きビンはじきとして伝わるテクの原型だろうか。

➡アグニムに当てるのは難しいが、確かに弾き返せる

8 爆発がコマ送りに

階段のある画面内にバクダンを仕掛け、爆発したら階段を登ろう。すると、なぜか爆発がコマ送りになって見られるのだ。バクダンを持っていて、階段のある場所ならばどこでもOK。

➡ゆっくりと爆発のモーションを観察することができる

9 崩れる床から落ちない!?

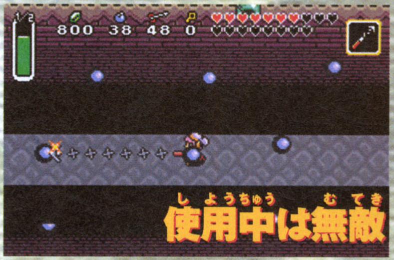
崩れる床が崩れきる前に、壁など動かないものを押す体勢に入ろう。すると、足元の床が崩れても落下しない。ただし、押すのを止めたとたんに落ちるので、あまり意味はないのである。

➡崩れてきたー! あわてず壁を押す。とにかく壁を押す

⬅足元が崩れても平気…止めたとたん落ちる

10 一瞬だけ無敵

敵や攻撃などに当たりそうになったときに、フックショットを使ってみよう。フックショットが伸びている間は攻撃を受けない無敵状態だ。長く伸ばすほど無敵時間は長くなる。



➡フックショットが戻るときまで重なられるとアウトだ

はみテクの殿堂

ゼルダのテクはまだまだ募集中です。十分なテクがたまれば『時のオカリナ』『風のタクト』『神々&4つの剣』で、丸ごとゼルダもありえるかもしれません。

はみテクの殿堂

ちなみにハートと魔法力の回復ですが、シャベルを使って掘れる地面を掘りまくっていれば、たまにハートや小さなツボが出てくるのでカンタンに回復できたりします。

11 必ず（？）ルピーが出る

ブーメランを使って動きを止めた敵からは、ほぼ必ず1ルピーが手に入る。逆に言うと、ハートやバクダンなどのほかのアイテムが欲しいときはブーメランを使わずに敵を倒さなければならない。

←ルピーが必ず出る。5ルピーかもしれないのに

12 魔法のツボを出す方法

魔法力を回復するツボが出やすい敵の倒し方が判明!! 敵を倒すときにアイスロッドで凍らせて、ハンマーで叩いて倒せばOK。アイスロッドを使う魔法力がないと使用不可能なのが難点。

←凍らせてハンマー。ハンマーで叩くのがコツ

13 ハチの利用方法

空きビンがあれば、虫とりアミでハチを捕まえることができる。捕まえたハチはビンから出すことで敵を自動的に攻撃してくれるようになる。それなりに高性能な武器として使用することが可能だ。

←普通に剣で斬って倒せる敵なら攻撃できる

14 敵の位置がズレる

フックショットを取ってから砂漠の神殿に行き、砂から現れるアリ地獄のような敵、デビランドにフックショットを使ってみよう。デビランドの出現位置がだんだんとずれていくぞ。

←フックショットで攻撃し続ければどんどんずれる

15 敵を武器にする方法

アイスロッドを使って凍らせた敵は、持ち上げることができる。持ち上げて他の敵に投げつけることで武器として使うことができるようになるのだ。使ったあとは、ハンマーで倒そう。

←両方の敵を倒せるので一石二鳥の作戦だ

16 自宅でハートを回復

リンクの家にあるツボからは、必ずハートが出てくる。取った後に家に入りなおせば、何度でもハートを取って完全に回復することが可能だ。光の世界ならオカリナで家に移動できるので便利。

←何度でもハートが現れ、完全に回復可能だ

17 占い屋で体力全快

占い屋でルピーを払って占ってもらうと、占いが終わった後でハートを完全に回復してもらえる。ルピーがあって、ハートが足りないときに利用してみよう。どの占い屋でも有効だ。

←占い代が必要だが、完全回復が可能なポイント

18 隠し洞窟でハート回復

光闇の両方の世界各地にある、ルピーを払うと情報をくれる人のいる隠し洞くつでは、ルピーを払って情報を聞いた後にハートを完全回復してくれる。情報が要らないときでも回復に使おう。

←情報代を払えば情報とともにハート回復

19 薬屋でクスリを試し飲み

魔女の薬屋で、店内の魔女に話しかけると赤い薬を試し飲みさせてもらえる。闇の世界わざわいの池周辺でダメージを受けたときなど、マジカルミラーを使って回復に立ち寄ることができる。

←赤い薬をタダ飲み。ここも回復ポイントだ

20 おじいさんと話してハートを回復

光の世界のヘブラ山で、マジカルミラーをくれたおじいさんに話しかけると、ハートを完全回復してくれる。上から岩が落ちてくるので、ハートが少なくなったときの回復地点にはならないかも。

←あまり出向くことはないが、話せば回復してくれる

21 魔法力を一気に回復

カカリコ村の北にある木に体当たりすると、必ず魔法ゲージを回復するツボが出てくる。カカリコ村の井戸の北から迷いの森を抜けていくのが近道だ。回復しにくい魔法力の回復に役立つぞ。

←大きいツボが出てくるポイントは他にない

22 逃げる男からヒントが聞ける

ハイラル城でアグニムと戦う前に、カカリコ村にいる近づくと逃げる男からは冒険のヒントが聞ける。ペガサスの靴入手後なら、逃げ始めた後にダッシュして、追いつくことができるのだ。

←逃げ始めたらダッシュするのが追いつくコツだ

ドリプレの殿堂

まてぃ!! よりにもよって、1P占拠後にこの扱いかよ!! どうにも、われらがドリプレは攻撃の反動が強すぎる気がしますぜ。面白プレイや、やり込みネタの投稿を紹介するには少々手狭…。ま、気を取り直して『ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣』で『4つの剣』の新しい遊び方を紹介!!

4つの剣はプレイできる環境を整えるのが大変ですが、探せばまだまだテクが残ってそう…入念な調査が求められております。

23 黄金のハチをつかまえる

ハイリア湖の東の洞くつに入って、妖精の形をした像に体当たりすると黄金のハチが出現する。虫とりアミを使えば、普通のハチ同様に、空きビンに詰めて持ち歩くことができるぞ。

←敵に使ったときの効果は普通のハチと同じだが…

24 ニワトリと会話

ニワトリに魔法の粉をかけてやると、ニワトリが人間に変身し、会話ができる。各地にいるニワトリに向かって魔法の粉を試してみよう。…ニワトリは迷惑そうだが気にするな！

←人間になって不思議そうにするニワトリ…

25 トッポからアイテム入手

草の中からジャンプして現れるウサギのような敵、トッポが草からジャンプしたら足元の草を刈ろう。するとトッポが着地に失敗して、話しかけるとバクダンやハートなどのアイテムをくれる。

←アグニム戦前じゃないと出現しない

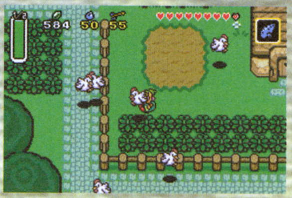
26 黄金のハチの利用法

黄金のハチを闇の世界の虫屋に持っていくと、真ん中の黄金のハチが88ルピーで販売されるようになる。また、光の世界でビンを売っていた商人のそばで使うと100ルピー手に入る。

←88ルピー…ハチだから、ハチハチルピー？

27 ニワトリに襲われる

ニワトリを攻撃し続けると、ニワトリの大群が襲ってくる。ちゃんとダメージも受けるのでハートに余裕がないときに試すと、ゲームオーバーになることもある。初代ニワトリいじめのテクだ。



←序盤の死亡率ナンバーワンイベント。気をつけろ

28 ドクロの指輪？

闇の世界にある森のダンジョンで、ドクロをかついだままフロアマスターにつかまってみよう。フロアマスターがドクロの指輪をつけているように見える。…まぁ、そう見えないこともない。

←…広技苑で多分3本の指に入るくだらなさ

4つの剣のドリテク

『4つの剣』で発見されたドリテクを紹介!! 30番はドリプレ宛に来てたけど、強奪させていただきました。

29 下突きができる

はねマントを取ったら、ジャンプしてすぐにBボタンを押すと下突きを使うことができる。上昇中にBを押すのがコツ。リンクを中心に3×3マスにダメージを与えられるぞ。動きのにぶい敵を狙おう。

←ジャンプしてすぐにBを押せば…

←下突き!! うまく使えば強力なテクだ

30 トホホ撃退法 神奈川県／岡村由佳さん

トホホにつかまったら、トンネルなどの中に入ろう。捨てられたルピーがすぐに回収されるぞ。

←↑奪われたルピーが壁に当たって返ってくる。トホホが来たら狭いところへ

大募集！ドリームテクニック!!

ニンドリ編集部ではみんなの発見したゲームのウラ技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集。大技、小技、なんやねんそれといったくだらない技など何でもOk。技のすごさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①ウラ技を発見したゲームのタイトル、②ウラ技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記のあて先まではがきかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承ください

ドリテク技ランク

- ●特　夢…1万円分のおもちゃ券
- ●大　夢…5千円分のおもちゃ券
- ●中　夢…3千円分のおもちゃ券
- ●いねむり…千円分のおもちゃ券
- ●悪　夢…時　価

同テク多数の場合は抽選で採用者を決定！

あて先

〒102−0083　東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
（株）ambit
ニンテンドードリーム編集部「ドリテク」係

FAXかe−mailでもOk

Fax●03-3556-3287
e-mail●64dtech@pc.mycom.co.jp

はがきの書き方

❶ゼルダの電波　4980円の剣

❷リンクを10人以上に増やす
マジカルコアミラーでミラーワールドにいるサスケに弟子入りした後で忍法を使うと、1人のリンクが2人のリンクに、5人、10人と増えていく。忍法影分身。

❸102-0083
東京都千代田区こうじ町3-4
猿飛三平　P.N.雷門ケン坊
電話03-3556-3313

「人数は何人でもいいので、なるべくルピーを取らないように、全員が同額のルピーになるようにします。同額でクリアすると全員がメダルをもらえます。いつルピーが出るか、分からないスリルが楽しいですよ」大分県／タライとホースさん。0ルピーでの完走を目指してやってみよう!!　足の引っ張り合いなんかしてる場合じゃないぜ!!

真の戦い・エリウッド編 攻略開始!!

FIREEMBLEM ファイアーエムブレム® 烈火の剣

待望の『烈火の剣』がついに発売！今回はリン編終盤からエリウッド編序盤を中心に、マップを使って攻略していくぞ。また前作ゆかりのキャラの情報もあり。ファン必見だ！

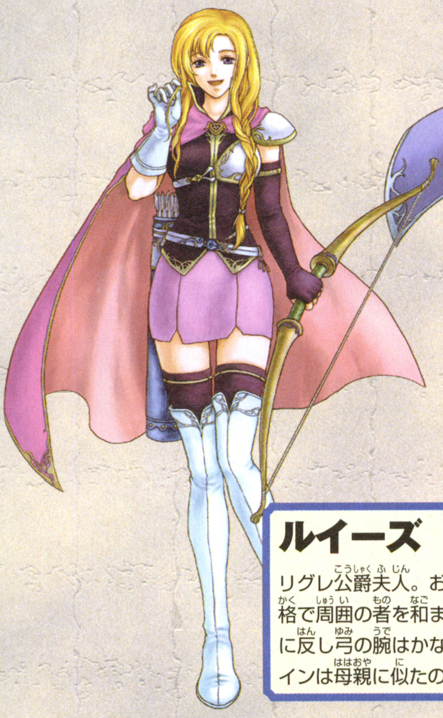
GBアドバンス	
タイトル	ファイアーエムブレム 烈火の剣
発売元	任天堂
発売日	発売中
価格	4800円
ジャンル	S・RPG
プレイ人数	1～4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

やはりいた！「封印の剣」ゆかりのキャラがさらに判明

『烈火の剣』は『封印の剣』の20数年前が舞台ということで、前作と関係のあるキャラも多数登場する。マーカス、バアトルなど若き日の姿で出てくる者もいれば、ロイの父親エリウッド、リリーナの父親ヘクトルといった親子関係もある。そして今回、前作と親子関係のあるキャラが新たに判明したぞ。

クレイン＆クラリーネの両親が参戦!!

わがままで意地っ張りなトルバドール・クラリーネと、その兄のスナイパー・クレイン。特にクラリーネは『封印の剣』でもかなり人気のあるキャラだった。この2人はエトルリアの名門貴族リグレ公爵家の子息なのだが、彼らの両親が『烈火の剣』に登場する。エトルリアの魔道軍将パントと、その妻ルイーズだ。ちなみに『烈火の剣』時点では、まだ2人とも生まれていない。



ルイーズ Luise

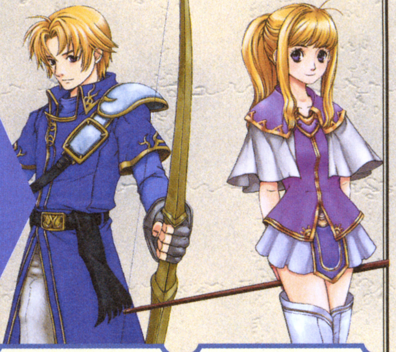
リグレ公爵夫人。おっとりとした性格で周囲の者を和ませるが、見た目に反し弓の腕はかなりのもの。クレインは母親に似たのだろう。

パント Pant

エトルリアの名門リグレ公爵。現魔道軍将でもある。その地位の割には勝手気ままな性格で、奥さんと2人であちこちを飛び回っている。

20数年後「封印の剣」

実子



クレイン

西方三島に駐屯するエトルリア軍人。真面目で正義感の強いスナイパー。

クラリーネ

兄のクレインが大好きな世間知らずのお嬢様。クラスはトルバドール。

バアトルは昔から熱血！

エリウッド編序盤で仲間になるバアトルとマーカスは、『封印の剣』をプレイした人にはお馴染みだろう。2人とも若い姿で出てきているが、バアトルのむやみな熱さなどは前作そのまま。思わずニヤリとする場面だ。

↑前作はウォーリアだったが、今作はまだ戦士なのだ

 ©2003 Nintendo／INTELLIGENT SYSTEMS

マリナス、商人として登場！

『封印の剣』ではフェレ家の官吏としてロイに付き従い、戦闘では輸送隊を率いて後方から援護していたマリナス。攻撃できないため『封印の剣』ではレベルアップさせるのが難しく、後半になるにしたがってレギュラーから外れることが多かった。しかしロイへのご意見番として、デモでは最後まで出ずっぱり。口うるさいがどことなく愛嬌のある性格で、隠れたファンの多いキャラでもあった。

そのマリナスが、今作にも登場する。もちろん20数年前ということで、見た目もかなり若々しい。最初に出会えるのはエリウッド編13章になるぞ。

↑エリウッド編13章「真実を求めて」で、マップ左上にある村を訪問すると…

↑若き日のマリナスが登場！　この頃は、まだ一介の行商人だった。髪の毛もまだだいぶ？残っているぞ

20数年後
「封印の剣」

今作のマリナスは動けない!?

13章である条件を満たしていると、13章外伝に進むことができる。ならず者にからまれているマリナスを、エリウッドたちが助けるという展開だ。このマップのマリナスは同盟軍扱いだが自分では一歩も動かない。このマリナスを7ターン守りきることが勝利条件となる。なお、このマップをクリアするとマリナスが仲間になり、以後輸送隊として戦闘に出せるようになる。

ただし、『烈火の剣』の輸送隊システムは、『封印の剣』とはだいぶ違っている。マリナスの輸送隊は13章外伝同様、一歩も動けないのだ。ただしステージクリア時まで生き残っていれば自動的に1レベル上がるので、出し続けていれば比較的簡単に成長させることができる。その他にもいろいろと変わっているぞ。詳しくは以下の開発者インタビュー番外編をどうぞ。

↑ならず者たちに襲われる行商人マリナス。このピンチに駆けつけたのがエリウッドたち。マリナスを守るための戦いが始まる

↓ステージクリア後、ヘクトルの提案で、マリナスは一行に同行することになる。貴族に仕えるのが夢だったマリナスは大喜び

↑マリナスは動けないので、回りを固めて守ってやる必要がある。7ターンマリナスを守りきれば、このステージはクリアだ

開発者インタビュー番外編　インテリジェントシステムズ 成広 通さん＆任天堂 開発一部 西村建太郎さん、マリナスを語る

前号のニンドリでお届けした開発者インタビュー。実はあそこに載り切らなかった話がまだあったのだ！ここではマリナス関連の話をピックアップして掲載するぞ。

――　マリナスの輸送隊は前作とちょっと変わった扱いになっていますけど、どういった狙いが？

成広　前作のマリナスというのは、意外と思い入れをしてくれる人が多かったんですが、まぁかなり微妙な扱いというか…。前回のマリナスに関しては、ある意味いてもいなくても、ゲーム性が変わることはなかったんですね。今回は逆に、そこにゲーム性をもたせようかと。アイテムを5つ持っている状態で新たなアイテムを入手しても、輸送隊が出ていないとそれを輸送隊に送れないとか。前回のように、いつでもマリナスから武器を買えるというのも今回はありません。ちょっと努力して守りつつマリナスを出しておけば、すごく便利になるんですよ。ゲーム性としてマリナスを活かすことで、そういうところを楽しんでほしいんですよ。今回は武器を惜しまずに使ってほしいというのも、そこに関わってきますね。

西村　やっぱりうまい人になればなるほど楽しめると思いますね。初心者の人で輸送隊を出し続けるというのは、ちょっと厳しいものがあると思いますけど。先へ進めば進むほどマリナスはすごく守りにくいところに登場するので…。

成広　（大爆笑）

西村　それをいかに守るかというのが、攻めることと同じくらいの課題になってくるんですね。そのあたりの攻めと守りのかけひきみたいなのが楽しめるようになっているんで、これはぜひ、腕に自信のある方はマリナスを使って楽しんでもらいたいな、と思います（笑）。

←インタビューに答えてくれたのは、インテリジェントシステムズの成広さん（左）と任天堂開発一部の西村さん（右）

←『封印の剣』のマリナス。ユニットとしては微妙だったが、会話に登場することが多く、出番自体は多かった

ゲーム性としてマリナスを活かしたかった

リン編終盤からエリウッド編序盤をマップ攻略

今回は、リン編後半とエリウッド編序盤を、マップを使って攻略する。リン編の前半はチュートリアル的な内容になっているので、下のコツを読んで各自対処してほしい。まだ前半なのでさほど難しくないはずだが、ここで適当にやっていると後半で詰まってしまう。しっかりゲームに慣れておこう。

⬆エリウッド編からが、ゲームの本番だ！

「封印の剣」とリンクすると…

マニュアルにも書かれているが、通信ケーブルを使って『封印の剣』クリアデータを読み込むことで、ちょっとした特典がある。通常は必ずリン編からスタートするのだが、リン編を飛ばしてエリウッド編から始めることができるのだ。またその場合、軍師の有無を選択することもできる。リン編の説明が面倒そう、という人はどうぞ。

攻略の前に戦闘のしくみを予習

マップ攻略に入る前に、戦闘のしくみについてしっかり予習しておこう。戦闘時、画面下に戦闘結果を示すウインドウが表示されるが、これはある計算に基づいて算出されている。どの数字がどのパラメータによって決まってくるかを知れば、よりゲームを深く楽しめるだろう。なお、戦闘ウインドウは右のように、簡略タイプと詳細タイプの2種類に切り替えられる。詳細タイプでしか分からないデータもあるので、たまに変えるのも面白いだろう。

簡略タイプ

詳細タイプ

攻撃＝力（魔力）＋武器の威力
威力＝攻撃－（守備or魔防）

詳細タイプで表示される「攻撃」は、ユニットの力（魔力）＋武器の威力の値。「守備」は武器攻撃時にはユニットの守備、魔法攻撃時にはユニットの魔防の値になる。この「攻撃」から「守備」を引いた値が、実際に与えるダメージ（威力）だ。簡略タイプは直接ダメージが表示されるようになっている。ただの引き算なので、攻撃の際のダメージ量は簡単に予測できる。

命中＝攻撃側の命中－守備側の回避

「命中」は攻撃側の命中から守備側の回避を引いた値になる。なお攻撃側の命中は「（技×2）＋（幸運÷2）＋装備武器の命中」で、守備側の回避は「（攻速×2）＋幸運」の計算で求められる。攻速の計算法は下を参照。

必殺＝攻撃側の必殺－守備側の幸運

「必殺」は攻撃側の必殺から守備側の幸運を引いた値になる。攻撃側の必殺は「（技÷2）＋装備武器の必殺」の計算で求められるぞ。つまり幸運の値が低いユニットほど、クリティカル攻撃を食らう可能性が高いのだ。

攻速＝速さ－（装備武器の重さ－体格）

詳細タイプのときに表示される「攻速」は、装備した武器の重さが体格より大きかった場合、そのオーバー分を速さから引いた値だ。戦闘時に攻撃側の攻速が守備側の攻速より4以上多いと、2回攻撃になる。

その他の攻撃補正

以上は、あくまで基本的な計算法。他にも状況に応じて、さまざまな補正がかかる。まず3すくみで有利な武器を使えば、武器威力＋1、命中＋15。逆に不利なら武器威力－1、命中－15される。クリティカル時にはダメージが3倍。「飛行キャラに弓」などの場合は特殊効果がつき、武器威力が3倍される。また、キャラの乗る地形も影響を与えるぞ。

リン編

リン編終盤の3ステージを重点攻略！

ここからは物語序盤の主人公・リンの物語の終盤となる、8章から10章までをポイント攻略していく。なお、これらの3ステージは、リン編の終盤ではあるが、難易度はそんなに高くない。これまでのステージをクリアして得た知識をフル活用すれば大丈夫だ。

⬅序盤は指示通り戦えばOKだ

能力アップアイテムは惜しまず使おう

リン編ではHPを7上げる「天使の衣」と力や魔力を2上げる「エナジーリング」の、2つの能力アップアイテムが手に入る。なお、リン編からエリウッド編になったときには、これらの能力アップアイテムを含む、すべてのアイテムの引き継ぎがない。そのため、手に入り次第使用し、ユニットを強化しておこう。

⬆エナジーリングをもらったときに出るメッセージの通り早めに使おう

リン編序盤のポイント 相性の良い武器で攻撃していく

7章外伝までのリンの戦いにおいては、戦いの基本である武器や魔法の相性をマスターしておけば、問題なく戦える。剣・槍・斧の3すくみと、理・光・闇の3すくみについては、ゲーム中にも説明がなされるので、必ず覚えておこう。また、弓と飛行ユニットの関係や、特定の敵に特に効果のある武器が存在することも覚えておくと、さらに有利に戦闘を進められるぞ。

⬆武器や魔法の3すくみを利用すれば、戦闘で非常に有利に戦える

⬆魔防の低い敵には魔法攻撃が有効。魔法は、1マス離れてからの間接攻撃もできるのだ

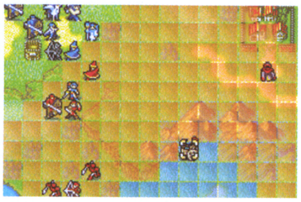
⬇2章クリア後に手に入るリンの専用武器マーニ・カティは騎馬系、アーマー系に特効を持つ

8章 謀略の渦

勝利条件
敵全滅

シューターの攻撃に注意し、HPを常に確認

シューターが初登場となるマップ。シューターは命中率は高くないが、その分長射程を誇る。HPの低いユニットや、ペガサスナイトなどは射程内に入れないこと。



↑シューターの射程は長い。弓に弱いペガサスナイトは射程内に入らないように注意！

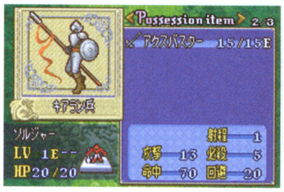
ポイント1 森の上でカベを作り敵を防ぐ

戦闘が始まったら、斧が使える戦士か、槍が使えるソシアルナイトのうちの誰かを自軍初期配置の下にある森の上に配置。敵のソルジャーたちを森の地形効果も利用し迎撃しつつ、シューターの弾切れを狙おう。また、マップ右上にある村には山賊が向かうので、早めに訪問すること。

↑森に陣取り敵を迎撃していこう

ポイント2 バスター系の武器を確認して攻撃

ボスのヨーデルの側にある砦に陣取るソルジャー、傭兵、山賊は武器の3すくみを覆す、バスター系の武器を持っている。そのため、どの武器が有効なのかをよく確かめてから有効な武器で攻撃していこう。また、3すくみに影響されない魔法や弓で攻撃するのも有効な方法だ。



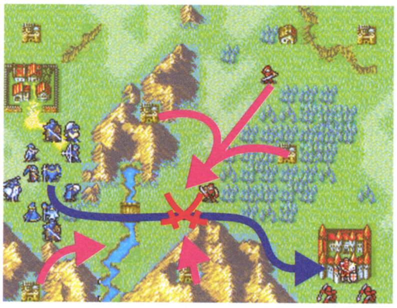
↑ボス近くの敵にはうかつに攻撃するな

9章 悲しき再会

勝利条件
城門制圧

霧の中から迫る敵に注意して進軍

このマップでは途中から天候が変化し、霧が発生する。霧が発生すると視界がさえぎられるので、盗賊を出撃メンバーに入れておきたい。また、スタート地点の上にある村でもらえるたいまつも使っていこう。



ポイント1 砦から出現する増援に気をつけろ！

マップ上のあちこちに点在する砦からは、敵の増援が登場してくる。霧で視界が悪いこともあり、気付かないところから急に現れる増援にHPの低いユニットが狙われることもあるので、HPには常に注意が必要だ。なお、砦の上を自軍のユニットでふさぐことで増援の出現を防ぐこともできる。

↑砦から突然現れる増援には注意しよう

ポイント2 ボスはリンのマーニ・カティで挑め！

この章のボスは持っている武器がてやり、ておのといった間接攻撃も可能な武器のため、攻撃の威力、命中率ともにそれほど高くない。しかし、回避率は高めなため、技や速さが高いユニットや、リンのマーニ・カティで攻撃していこう。

←特効のある武器が有効だ

10章 遥かなる草原

勝利条件
城門制圧

変わりやすい天候の中を進んでいく

リン編の最終章となるマップ。このマップでも戦闘の途中で天候が変化し、雨が降ってくる。雨が降ってくると、飛行ユニットも含む、すべてのユニットの移動力が著しく低下する。この天候の変化は、数ターンが経過すれば元に戻る。なお、天候が変化するときは、事前にリンが教えてくれるので、それを参考に作戦を立てていこう。

ポイント1 橋を利用してカベを作りながら進軍

このマップは橋によっていくつかの陸地がつながっている形になっている。そこで橋のたもとに守備の高いユニットを配置し、後方からの間接攻撃なども使って被害を抑えながら敵軍を迎撃していこう。なお、村を襲う山賊が8ターン目には村に到着するので、それまでに村を訪問しておくこと。

↑カベ役にはワレスが最適だ

ポイント2 ボスには特効のある武器で戦おう

ボスであるラングレンのクラスはジェネラルで、守備が高い。しかし、リンのマーニ・カティやつらぬきのやりなどの、アーマー系ユニットに特効を持つ武器で攻撃すれば大ダメージが与えられる。戦うときは必ずこれらの武器で攻撃しよう。

←武器屋で必ず買っておこう

エリウッド編

旅立ちからマリナスとの出会いを攻略

システム説明的な意味合いが強かったリン編が終わったあとに始まるエリウッド編。マップも広くなり、敵も強くなってくるここからが本番といえる。今回はエリウッドの旅立ちから、行商人のマリナスとの出会いまでを攻略する。リンと違ってエリウッドにはマーカスという強力な仲間がいるので、最初のうちは簡単に感じるかもしれない。しかし、彼に頼りすぎるとエリウッドやヘクトルが育たず、あとで苦労することになるので注意しよう。

⬆名君と慕われていたフェレ侯エルバート。ある日突然失踪してしまった

新たなる戦いが始まる…！

➡エリウッドのピンチに駆けつけるヘクトル。2人でエルバートを追って旅に出る

11章 旅の始まり

クリア条件 門の制圧

敵は斧がメイン、剣で攻撃しよう

若干の弓兵を除けば、敵の装備は全て斧。マーカスやロウエンも剣で攻撃しよう。また、2ターン目開始直後にドルカスとバアトルが味方増援として出現。ドルカスはエナジーリングを所持しているのだ。

ポイント1 砦を利用して敵の先鋒を叩く

敵は積極的に前進してくる部隊と、攻撃範囲に入ったら反応して迎撃してくる部隊に分かれる。まずはマップ右寄りにある砦を利用して前進してくる敵を全滅させよう。砦にいると守備力や回避率が上昇するのはもちろん、毎ターン最初にHPが数ポイント回復する。1ユニットで敵の先鋒を全滅させることも可能だ。

⬆わずかな量だが、きずぐすりを使わずにHPを回復させられるのは大きい

ポイント2 竜のたてを忘れずに取得

右上にある村を訪問すると「竜のたて」を入手できる。これは使うと守備力を2アップさせることができる貴重品。前線に出したいけれど守備力に不安のある剣士やペガサスナイトに使うといい。取り忘れないためにも、ドルカスとバアトルが出現したらすぐに彼らで村を訪問してしまおう。

⬆エルバートを慕う村人が渡してくれる

12章 比翼の友

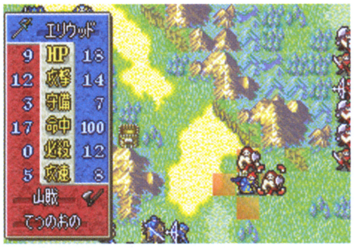
クリア条件 敵全滅

敵は攻撃的、守りを固めるべし

このマップの敵は非常に攻撃的。ボスも積極的に動いてくる珍しいタイプだ。正面からぶつかっても何とかなるが、こちらの被害も大きくなるので、適当なところで壁を作って守りに徹するのが正解。

ポイント1 剣を装備して砦に立てこもる

3ターン目に入るとボスも南下を開始する。敵の主力が総攻撃をかけてくるのだ。そこで守りを固める際にポイントになるのがマップ右下にある砦。南下してくる敵は斧が主体なので、剣を装備したユニットを砦に置いておけば敵の攻撃はほとんど当たらない。面白いように敵を撃破できるぞ。



⬆敵の攻撃はほとんど当たらないので安心

ポイント2 北の槍兵群はヘクトルに任せる

4ターン開始時に味方増援としてヘクトルとオズインが登場。いきなり敵に囲まれることになるが、ピンチというわけではない。最初のターンで真下の弓兵を倒せば残りは全て槍兵。ヘクトル1人で十分撃退できるので、オズインをすぐに南下させてエリウッドたちと合流させるのもありだ。

⬆反撃だけで敵を倒してくれるほど

13章 真実を求めて

クリア条件
城門の制圧

不意に現れる敵の増援に注意

初期配置を見ると敵の数はそれほど多くないように見えるが、2ターン目以降敵の増援が続々と出現する。また2つある村ではそれぞれたいまつとフレイボムが手に入るので、忘れずに訪問しよう。

ポイント1 主力をまとめて南下させる

アイテムが入手できる村が西と南の2つあるのに加えて敵の初期兵力が少なめ。そのため味方を二手に分けてしまいがちだが、マップ下の砦から次々に現れる増援で南側の敵戦力が大幅に増強されてしまう。戦力を分けているとこれと戦うのは厳しいので、最初から味方の主力をまとめて南下させる。それでも敵の数が多いので、前線に立つユニットのHPが少なくなったらきずぐすりやライブの杖などを惜しまずに使おう。西の村の周辺に敵は出現しないので、そこへ向かうのは1人で十分。

↑西に向かうのは騎馬系のユニットがお勧め

↑南は敵が多い。油断していると撃破される

ポイント2 マシューでギィを説得しよう

マップ真ん中の下にいる剣士ギィは、マシューで話しかければ仲間にできる。攻撃範囲に入らない限り動かないので、マシューで範囲ギリギリまで近づけば次のターンで一気に隣接できる。ただし、他の敵と戦っている時にうっかりギィの攻撃範囲に入ってしまうこともありうるので、注意しながら戦おう。

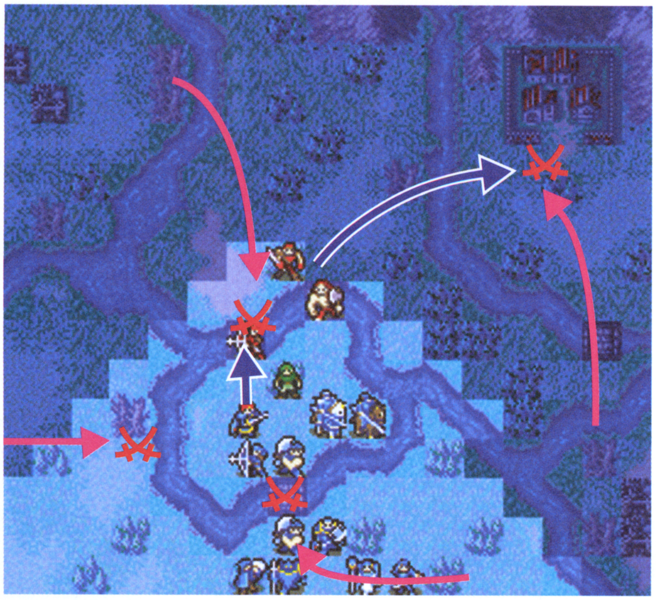
↑ギィは必殺が出やすいキルソードを装備している。攻撃を受けると危険

13章外伝 行商人マリナス

クリア条件
マリナスの7ターン生存

盗賊の索敵能力を活用せよ

中央の小島にいるマリナスを7ターン守り抜けばクリア。ただし、周りが見えないマップなので敵の動きが把握しにくい。周囲8マスを見渡せるマシューの索敵能力が非常に重宝するだろう。



ポイント1 西と南は守りを固める

マリナスがいる小島の西と南には橋が1本ずつあるだけなので、それぞれ1ユニットで敵の侵入を防ぐことができる。ヘクトルやオズインなど、機動力はそれほどでもないが防御力の高いユニットが壁役に適任。西と南の守りはこれでほぼ問題ないので、残りのユニットで北からの敵に専念できるのだ。

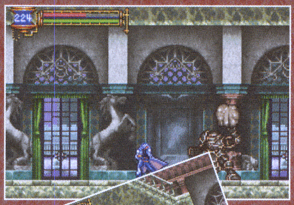
↑橋は1マスしかないので1ユニットで守れる。ヘクトルやオズインがいれば安心だ

ポイント2 すばやく北上して村を守れ

周りが見えないので慎重に戦いがちだが、それではマップ右上の村はほぼ確実に破壊されてしまう。訪問することができれば5000ゴールド手に入るが、1ターン目から積極的に北上していかないと間に合わないのだ。周りが見えない中をすばやく進まなければならないので、マシューの索敵能力は必須。マシューをエリウッドやドルカスなどで守りながら視界を確保し、機動力の高いマーカスやロウエンを一気に進ませよう。彼らが敵中で孤立した場合は、村の前にある森で戦うのだ。

↑敵が見えると断然戦いやすくなる

↑みんなで貯めたというお金をくれる



Castlevania™ キャッスルヴァニア 暁月の円舞曲

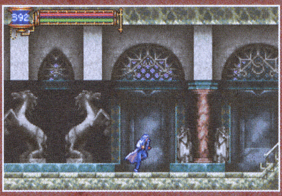
GBアドバンス

タイトル	キャッスルヴァニア 暁月の円舞曲	ジャンル	アクション
発売元	コナミ	プレイ人数	1～2人用
発売日	5月8日	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	5,800円		

主人公・蒼真のアクションを徹底チェック!!

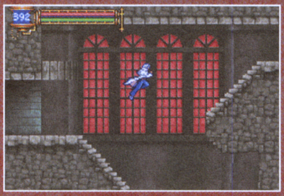
よみがえった悪魔城を舞台に、日本人の高校生・蒼真が活躍する『キャッスルヴァニア』シリーズ最新作がいよいよ登場する。ゴシックホラーをベースにした独特の世界観はもちろん、完成度の高いアクションゲームとして評価を得ている同シリーズ。『暁月の円舞曲』では、倒したモンスターの力を切り替えながら戦う新システム、タクティカル・ソウルを搭載したことで、より戦略性の高いアクションゲームに進化している。発売直前となる今回は蒼真のアクションを完全紹介、序盤のステージを攻略していくぞ。さらに、プロデューサー・IGA氏にインタビューを敢行。思わぬ秘密が明らかに…!!

移動



←基本中の基本。左右への移動と下でのしゃがみだ

A ジャンプ



←空中で向きを変えたり、攻撃することも可能だぞ

B 攻撃

←モンスターを攻撃&アイテムゲットにはBボタン

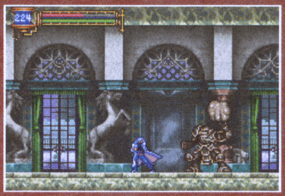
＋B バレットソウル

←主に攻撃タイプのソウルを使うときはこちらで

L アビリティソウル

←特殊な移動など、アクションタイプが多いのだ

R ガーディアンソウル



←守護タイプのソウルを起動する。MP消費が多め

START ステータス表示

スタートボタンを押すことで、ゲーム中いつでもこの画面を呼び出せる。主人公のステータス確認をはじめ、ソウルや装備の変更はここで行おう。ポーションや食料などの回復アイテムを使うときも利用することになるぞ。

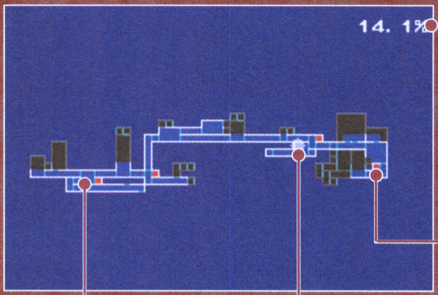
←すべてのモンスターに属性が設定されている今作。出てきた敵と相性のいい装備に切り替えながら、城の探索を進めていく戦術が求められるのだ

↑アイテムの閲覧&使用。特に消耗の激しいボス戦で何回もお世話になることだろう

↑戦ったモンスターのデータは、いつでもチェック可能。HPや属性を覚えて戦いを有利に！

SELECT マップ確認

城の地図というアイテムを入手していれば、いつでも開くことができる。城の部屋構成、通ったことのある場所と未探索の場所、主人公の現在地などが一目でわかるぞ。また、ゲーム全体の達成率も確認できるのだ。



達成率
右上の数字は、ゲームの達成率を示している。新しいモンスターと出会ったり、魂を入手したり、装備品を手に入れるたびに上がるのだ。ラスボスを倒しても、達成率100%を目指す新たな旅が待っている!?

セーブポイント
赤い部屋はマリア像のあるセーブポイント。セーブしなくてもHPとMPを最大まで回復してくれる(もちろん無料！)。特にボス戦の前には必ず寄って、セーブ&回復しておこう。序盤にはないけど、黄色い部屋も存在する。ここではマップを表示してくれる。まだ地図を持っていない場所では、この部屋が唯一の道標になるのだ！

部屋&通路
青い部分は蒼真が入ったことのある部屋や通路、黒いところは未踏の場所だ。広大かつ複雑な悪魔城だけに、1枚の地図だけで全体像を把握することはできないらしい。地図は何枚か集める必要がありそうだ

現在地
白く点滅している場所は、蒼真が今いる地点を示している。HPやMPが残り少ないようだったら近くのセーブポイントやショップを、まだまだ余裕があるようだったら次なる攻略ポイント(未探索の部屋)を目指そう

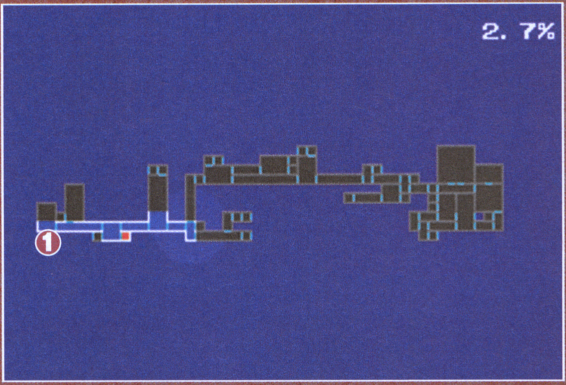
©1986,2003 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

悪魔城脱出の第一歩"荒城回廊"を突破せよ!

悪魔城に召喚(!?)された蒼真と弥那が、戦いを決意する場所①から物語は始まる。最初に突入する"荒城回廊"は、その名の通り、36年の年月を経て荒れ果てた悪魔城の玄関口。登場するのはゾンビやスケルトンといった弱い連中が中心だけど、ナイフ1本しかない蒼真にとっては、厳しい戦いの連続となるだろう。ここでの目標は、ボスと出会うまでにタクティカル・ソウルをいくつか入手し、その使い方やアクションの基本をマスターすることだ!

←謎の人物・有角が、悪魔城やタクティカル・ソウルのことを教えてくれる。弥那に話しかけると、HPとMPを全快してくれるぞ

→いくつかのエリアに分かれている悪魔城。スタート地点を出てすぐの通路から、しばらくの間は"荒城回廊"になっているぞ



ゾンビ相手に肩ならし

扉を開けてすぐの通路では、最初のモンスター・ゾンビ軍団の洗礼を受けるぞ。地面から続々とわき出る彼らをナイフで切りながら、先を目指すのだ。ちなみに、HPが18と少なく、無限に現れるゾンビはかっこうの練習相手。ジャンプアタックやしゃがみ斬りのタイミングは、ここで覚えちゃおう!

←ただ歩いて来るだけ。ダメージも受けにくいぞ

→得られる経験値はたった1。あくまで練習台です

退魔コラム① お金を貯めよう

城内で"ろうそく"や"燭台"を見かけたら、すかさず攻撃しよう。中にはGOLDが隠されているぞ。モンスターが闊歩する危険な悪魔城だけど、先へ進むと武器やアイテムを売ってくれるヤツが現れるのだ。役立つそのときまで、がっちり貯金しておこう!

←隠されているGOLDは1~100までランダム。運まかせ!?

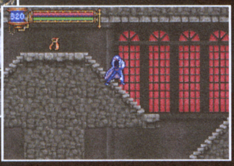
→MPが減っていると、回復用のハートが出るのだ

半魚人の池の先には…

ゾンビの通路を抜けたら、石造りの部屋を下に行こう。池からジャンプをくり返す半魚人を倒しつつ、さらに右に行くとマリア像の部屋に着くぞ。ここが最初のセーブポイントなのだ。

↑一度セーブすれば、クイックセーブも可能になるぞ

↓部屋を出て上に進むのがルート。アイテムも手に入るぞ



退魔コラム② 武器はすぐに装備

新しい武器や防具を入手したら、すぐにステータス画面を開いて試着してみよう。攻撃力や防御力の変化をチェックして、強くなるようだったら装備を変更するのだ。

↓ステータスの青い数字はアップ、赤はダウン。さあどうかな?

↑ゾンビがアイテムを落とした!さっそく拾って着けてみよう

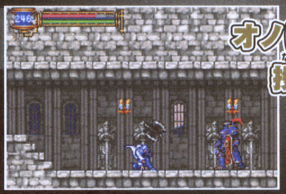
スケルトンは超余裕!

スケルトンもたくさん登場するけど、投げた骨は完全無視!近づいて斬ればOKなのだ。

←スケルトンを斬ってそのまま進めば、骨には当たらない。ゾンビより恐くないかも!?

アックスアーマーに気をつけろ!!

アックスアーマーは序盤で一番の強敵。できれば遠くからバレットソウルで倒したい相手だ。



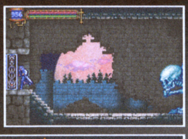
オノは上に投げさせよう

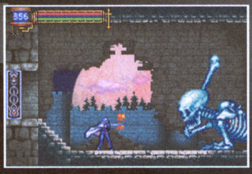
←オノはしゃがんでかわそう。投げる直前まで立って近づけば、上に投げる

BOSS がしゃどくろ

いよいよボスとご対面!! 見た目にちょっとビビるけど、遠くから"ウイングスケルトン"の連発で倒せるはずだ。

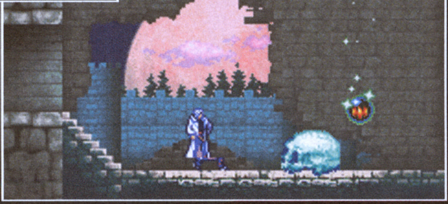
→ボスを倒さないかぎり、部屋から出られないぞ!





↑炎はアタックすれば消せるのだ

↓HPとMPが全回復。次のエリアに急ごう!!



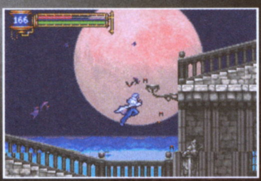
↑近づくと骨こん棒の一撃を喰らうけど、遠くからアタックしていれば問題なし!

この上には何がある!?

アックスアーマーのいる場所を地図で見ると、塔の最下層であることがわかる。でも、まだ上には上れないのだ。

↑巨大な空間があるんだけど…

↓ジャンプしても届かないのだ



続々と現れる怪物たち"礼拝堂"は魔の巣窟!

がしゃどくろの部屋の先も、しばらくは"荒城回廊"が続く。モンスターは徐々に強くなるけど、装備はまだまだ貧弱…。HPの残りが少なくなったら早めに撤退しよう。マンティコアが守る第二のエリア"礼拝堂"は、ミニデビルやゴーストなど、空を飛ぶ敵が多数登場する困難なエリアなのだ。

⬆飛び道具で攻撃してくるモンスターも増えてくる。タクティカル・ソウルの出番だ!

第二のガーディアンソウルを手に入れよう

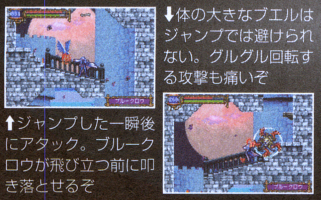
こうもりやピーピングアイを蹴散らしながら地下へ下りて行くと、その先にあるのは水路だ。ここを進むときはキラーフィッシュに要注意。水中を移動する彼らには、通常の武器攻撃がヒットしないのだ。バレットソウルなどでムリに倒そうとせず、やり過ごすように心がけよう。水路の一番奥で、先へ進むための必須ソウル"フライングアーマー"が手に入るぞ!

⬅こうもりたちは足場の上で待って対応すれば大丈夫なんだけど…

➡キラーフィッシュは相手にするだけムダ。ジャンプでかわそう

塔を駆け上がって次の舞台へ!!

細長い塔にいるブルークロウは、ジャンプの直後に攻撃すればOK。最後のブエルは、落ちてくるのを待って攻撃しよう。一番上に着いたら、さっそく"フライングアーマー"を使って反対側に渡るのだ!



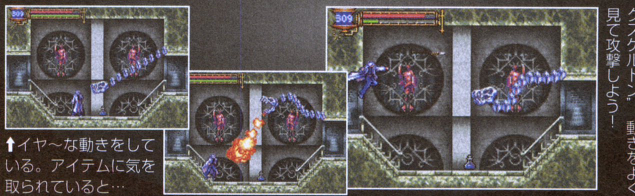
⬆ジャンプした一瞬後にアタック。ブルークロウが飛び立つ前に叩き落とせるぞ

⬇体の大きなブエルはジャンプでは避けられない。グルグル回転する攻撃も痛いぞ

➡一番上に立ってジャンプしたら、Rボタンでソウル発動だ!

ホワイトドラゴンに接近戦は禁物!

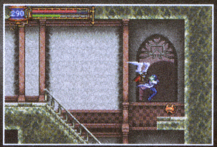
部屋の壁につながってグリグリ動いているホワイトドラゴン。うかつに近づくと体当たりや炎で大ダメージを受けるぞ。先はまだ長い。無用なダメージを避けるためにも、バレットソウルを地道に当てる作戦でいこう。


⬆イヤ〜な動きをしている。アイテムに気を取られていると…

⬅この辺りに立って、ウイングスケルトン"。動きをよく見て攻撃しよう!

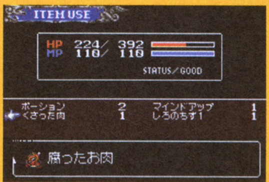
一見取れなさそうなアイテムだけど…

次の部屋ではアックスアーマーやゾンビアーミーを倒しながら右端まで進み、そこから上の段に上ろう。両端のアイテムが置いてある足場には、通常のジャンプではとどかないけど…。


⬅そう、さっきも使ったあのソウルが、ここでも大活躍しちゃいます

退魔コラム③ ゾンビアーミーのアイテムはヤバイ!

このあたりからよく登場するゾンビアーミー。彼らを倒すと時折"くさった肉"というアイテムを落とすよね。名前からして怪しいこのアイテム、食べると一気にHPが減っちゃうぞ。落としても拾わないように注意しよう。



⬅最悪の場合、HP1まで減ってしまうのだ!!

空飛ぶモンスターは確実に倒せ!

小さくてかわいいミニデビルは、蒼真を見つけるとふわふわ飛んでくるぞ。あまり害もなさそうだし無視してもよさそうだけど、しばらくすると真空の刃でピンポイント攻撃してくるのだ。単体なら恐くないけど、地上に敵がいたり、複数の場合はかなりヤバイ。見かけたらそのつど退治しておこう。

⬅⬇四方八方から正確に狙われる。こんな状況になる前に対処せよ!

BOSS マンティコア

マンティコアは大広間で待ちかまえている。口からはき出す炎はスピードが速く、さらに数もランダムなので非常に避けづらい。接近した場合は尾の一撃に気をつけよう。いずれにしろ正面から挑むのは無謀なのだ。

⬅正面に立つと火炎弾を連発してくる。避けるので精一杯で、反撃する間がないぞ

⬆近づいても今度は尾の一撃が痛い!

⬆足場に上って"スケルトン"や"ロックアーマー"を落として攻撃。尾が届きそうになったら反対側に逃げるのだ

⬇入口の階段の上から遠距離攻撃していれば勝てるぞ。残りHPが少ない場合やジャンプに自信がない人は、この方法でやっつけよう!

グラハム・ジョーンズとの出会い

さらに奥へ進むと、城に着いて2人目の人間と出会うぞ。グラハムは自らを宗教家と名乗り、蒼真の質問に答えてくれるのだ。

⬆➡有角はドラキュラ退治だけど、グラハムは何が目的で悪魔城にやって来たのだろうか?

冒険は続く…

その前にIGA氏インタビューだ!!

『キャッスルヴァニア』プロデューサーに聞く！

ここからが『キャッスルヴァニア』のセカンドジェネレーション

コナミTYO プロデューサー　IGAさん

『悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲』（PS版）からシリーズに関わる。同作ではシナリオ、プログラム、ディレクターを兼任して以降、『キャスルヴァニア』のプロデューサーとして制作に携わる。主な作品は『グラディウスII』（PCエンジン版／プログラム担当）『ときめきメモリアル』（PCエンジン版／プログラム＆シナリオ担当）など

いよいよ発売となる『キャッスルヴァニア 暁月の円舞曲』。いままでのシリーズとはひと味ちがった本作の秘密を、プロデューサーのIGA氏に聞いてみた。

新生『キャッスルヴァニア』セカンドジェネレーション

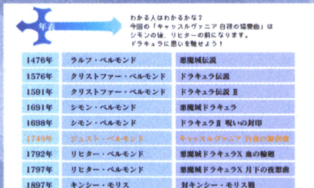
―― いよいよ発売直前ですが、完成してみていかがですか？

IGA 思った以上に評価が高いので、ひとまずは安心しました。今回の『キャッスルヴァニア』は、2Dの横スクロールアクションという基本は継承しつつも、それ以外の中身を思いっきり変えてしまおうとイメージしてたんです。前作の発売から1年経たないうちに、新作を発売するという予定が、最初から分かってたんですよ。だから「まったく同じ遊びではダメでしょ」っていう考えがあって、ゲームシステム自体から違うものを作ろうと。『キャッスルヴァニア』であって、それでいて、別のモノをうち立てていこうという、チャレンジャブルなものにしようとしたんですね。でも、従来の『キャッスルヴァニア』ファンが求めてた「らしさ」も必要なわけで、そう言う部分では若干不安があったんです。特にオープニングで巫女さんとか鳥居が出てくるなんて、このシリーズではありえないことじゃないですか。このシリーズは、海外マーケットも重要なタイトルなのでアメリカでの反応がどうなのかも心配だったんですけど、思ったよりもウケが良くてひと安心してます。

↑オープニングのワンシーン。鳥居と日食。そしてこうもり。今までとは異質な感じだ

―― 今までは中世のヨーロッパという舞台設定だったのが、いきなり近未来の日本という、シリーズでは想像つかなかった設定ですよね。それも新しいモノを作ろうということからだったんですね。

IGA 「想像がつかない」っていうというところがポイントだったんですよね。オープニングでいきなり「つかみ」を持ってこようという。それともうひとつ、ずっと考えていたことがあるんです。実は『キャッスルヴァニア』シリーズっていうのは、すごく制約があるタイトルなんですよ、ストーリーの部分で。ストーリーを語らないで「ただ単にドラキュラと戦ってます」っていうんだったらいいんですけど、「100年に1回ドラキュラが甦る」っていう設定があって、年表まで発表されちゃったじゃないですか。ってもともとボクらが作ったんですけど（笑）。あの年表を見ても分かるとおり、もうエピソードを入れるところがないんですよ。ドラキュラが復活して戦う場面が。そうなってくると、他の方向で考えるしかないじゃないですか。『キャッスルヴァニア』っていうシリーズは、これからも先に続けていきたいシリーズですので、何か別の方法案を考えなくちゃいけない、と。そこで、ドラキュラ伯爵が未来に登場するというのは考えられないか、という話になったんです。世界観を考えると、ゴシックホラーですから、中世の世界があって、そこにドラキュラ城があってドラキュラ伯爵がいる、と。だから、未来のドラキュラ城なんて、なかなか考えずらいんですよね。じゃぁ、未来のドラキュラ城が考えにくいのであれば、ノストラダムスの大予言で世界が終焉を迎える1999年に、一度区切りをつけてみようと。で、次の世代のストーリーにしようと。1999年にドラキュラ伯爵は完全に滅びの時を迎えるっていう設定を作り、そこから先はセカンドエディションと言いますか、いったん区切って別のテーマでいこうと考えたわけです。それぐらいしたほうが、より「新しさ」の度合いが大きいだろうと。



わかる人はわかるかな？
今回の「キャッスルヴァニア 白夜の協奏曲」はシモンの後、リヒターの前になります。
ドラキュラに思いを馳せよう！

1476年	ラルフ・ベルモンド	悪魔城伝説
1576年	クリストファー・ベルモンド	ドラキュラ伝説
1591年	クリストファー・ベルモンド	ドラキュラ伝説 II
1691年	シモン・ベルモンド	悪魔城ドラキュラ
1698年	シモン・ベルモンド	ドラキュラII 呪いの封印
1748年	ジュスト・ベルモンド	キャッスルヴァニア 白夜の協奏曲
1792年	リヒター・ベルモンド	悪魔城ドラキュラX 血の輪廻
1797年	リヒター・ベルモンド	悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲
1897年	キンシー・モリス	対キンシー・モリス戦
1914年	ジョニー・モリス	バンパイアキラー

(C)1986 2002 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

↑シリーズの年表（コナミTYOのHPより）。確かにもうドラキュラが復活する場所がない…

―― 舞台に日本を選んだ理由は？

IGA 実は1999年に東欧で皆既日食がありまして。その時に、ドラキュラ伯爵が甦るなんてウワサも出たんでです。なんだか神秘的な感じですよね。でも、あんまり外国の人は、日食に神秘性を感じてないんですね。あれはただの影でしょ、みたいな。でも日本には、「あまの岩戸」のように、神話にも出てくるぐらいですから、神秘性がすごくあると。その部分を合わせたんです。東欧で日食があった1999年にドラキュラは滅び、2035年の日本で日食がある時に何かが起こると。

システム的な変更とタクティカルソウル

―― 従来シリーズで当たり前として存在していたムチとサブウェポンがないですよね。

IGA ムチをなくすっていうのは『ドラキュラX 月下の～』の時にもやっているので、そんなに抵抗はなかったんですけれど、サブウェポンを廃止しちゃったのは、ちょっと大きかったですね。今までのシリーズから、大きくイメージを変えるためには、何を変えなくちゃいけないのかと考えたときに、過去でやっていないこと、つまりいじってないのがサブウェポンしかなかったんですよ。あれが『キャッスルヴァニア』のアイデンティティでもあったんですけれど、操作性だけを残して別のシステムを割り当てることでもっと遊びの幅を増やすことができないかと。そこで生まれたのが、今回のタクティカルソウルなんです。勇気はかなり必要だったんですけれど、それぐらいやらないと変わって見えないよね、っていうのが大きかったですね。

―― タクティカルソウルのアイディアを思いついたきっかけは？

IGA 最初はですね、全部のモンスターに変身できたら面白いよねっていうところから始まったんです。でも、ROMの容量の問題とか操作性の問題や、作業量の問題など、いろんな壁がありまして。それに、ストーリーにもからんでくることなんですが、敵の能力を手に入れるために、魂を手に入れるという形をとったほうがよりいいだろうと。モンスターに変身するというよりも、モンスターを支配すると

いうほうがいいだろう、というのもありまして。しかも、開発の作業量を考えても、変身よりもよりリーズナブルにお届けすることができますし（笑）。でも、最後までプレイしていただくと分かると思うんですが、「支配」というのは結構重要なキーワードでもありますので。

── ソウルの種類は100種類以上ということですが。

IGA あれは考えるのが大変だったんですよ。ボクが全部考えたんじゃないですけれど。だからスタッフは泣きそうでした（笑）。一番困ったのは、「カラスに何の能力を持たせる？」とかですね（笑）。

↑ゲーム中に登場する「ブルークロウ」。能力は「カラスをとばして攻撃」でした

── はははははは。そうですよね。だってカラスですもんね（笑）。そういうことって、開発スタッフが集まって、会議とかで決めていくんですか？

IGA 最初にみんなでアイディアを持ち寄って。アイディアだけが「ダーン」とあって、それをメインプログラマにどんっと渡して、これ（モンスターに能力を）割り振ってね、と言う感じで（笑）。もちろん、モンスターと能力とを対で考えられたモノももちろんあるんですよ。でもそれ以外のものは、全然決まってなくて。

── じゃぁ、モンスターと能力のパズルみたいな。

IGA そうです、そうです。これはこうだから…とかいいながらやってましたね（笑）。

── ということは、IGAさんが知らないうちに組み合わせができてたりするわけですね（笑）。

広報 メインプログラマーがかわいそうですよね（笑）。

IGA いや、まぁヤツはかわいそうなヤツなんでいいんです。

── そんな…（笑）。働きすぎてやせちゃったりしたんじゃないですか？

IGA ヤツはどうせカレーしか食えないんで（笑）。今回、敵のスケルトンボーイがカレーを投げてくるんですけど、それはメインプログラマーの趣味なんです（笑）。しかも、敵を倒して出てくる食べ物の中に、今回は寿司がなくなってるんですよ。メインプログラマーは刺身が食えないんで。

一同 爆笑

IGA 「寿司は？寿司は？」って言ってたんですけど、「寿司はダメです！」って（笑）。でもカレーは入ってるんです。

── ある意味すごいこだわりのソフトですね（笑）。

↑カレーを投げるスケルトンボーイ。カレーはあるのに寿司はないのはそういう理由か…

2DのアクションはやっぱりGBAがイチバン

── IGAさんはこれでGBアドバンスは2作目になりますが、開発はやりやすいですか？

IGA 2Dのゲームは作りやすいですよね。ただ、今は3Dのゲームが主流になっているので、ドッター（ドット絵でグラフィックを作るグラフィッカー）がいないことに気が付くんですよ。実は今、ドッターを探すのが大変だったりもするんです。なので、今回もドット絵が描ける人を集めました。

── GBAをハードとして選択した理由は？

IGA GBAで最初に出した『サークルオブザムーン』が本数的にも伸びましたし、これからはGBAの時代がくるんじゃないかと予想をしていたんです。それが一番根底にありましたね。それに、今の世の中、2Dのゲームって、PS2などの家庭用機では3Dに比べて評価が落ちるんですね。コアなファンの方には2Dのほうが喜ばれるんですが、一旦市場に出てしまうと、3Dよりも下に見られてしまうと。『悪魔城ドラキュラX』はPSでしたし、PS2で続編をっていう考え方もあるんですが、PS2で2Dゲームを作るというのは、思ったよりも大変なんですよ。逆に、GBAですと2Dがあたりまえという前提があって、性能的にもスーパーファミコンと大体同等なグラフィック表現もできますし、それに見合った手間で開発もできます。それでいて、2Dゲームが2Dゲームとしての正当な評価を得ることもできます。それを考えると、GBA以外のハードで2Dを作るのは考えられなかったですね。個人的に2Dゲームは好きですし。

『ときめきメモリアル』から『悪魔城ドラキュラ』へ

── IGAさんはPS版『悪魔城 ドラキュラX』からシリーズに関わるようになったんですよね。

IGA そうですね。『血の輪廻』の時は見てるだけでしたね。シリーズの何作かは、隣のチームから見てただけだったので。

広報 でもデバッグはしてたんですよね。自分から「やりたいなぁ」って言って（笑）。

IGA その時ボクは『ときめきメモリアル』のシナリオを書いてたんですよ。疲れたら『ドラキュラ』チームに遊びに行って、ゲームをやって帰ってくるという。仕事じゃなくて遊びに行ってたんです（笑）。もともと、コナミに入った理由のひとつに『ドラキュラ』をやってみたいなぁとっていうのがあったんですね。入社してから、スーファミ版を作ってるチームを「いいなぁ」と思いながらずっとみてて。たまたま『ドラキュラX』の時に、開発するゲームを選ばせてもらえる機会があって、選択させてもらったんです。

広報 それまでは、『ドラキュラ』チームにちょっとずつ近づいていきながらも、『ときめき』やったりとか全然違うことをやっていて（笑）。

── プログラマーでもあるんですよね。『ときめき』ではシナリオ兼プログラマーだったと。その次がなんと『ドラキュラ』。『ときめきメモリアル』から『悪魔城ドラキュラ』って、タイトルの響きだけでも、ものすごくギャップがあるんですけど（笑）。

IGA それは皆さんに言われるんですけど（笑）。ボクは、シナリオでお金をもらってるんで、プロではあるんですけれど、シナリオライターだという意識はないんですね。シナリオをやろうと思って会社に入ったワケではないし、なりゆき上なってしまったという（笑）。『ときめき』の初代が終わったあと、『ときめき2』のシナリオをやれって言われまして。でもその時に、「1」で燃え尽きてたんで、もうダメっすって話をして（笑）。で、『ときめき』をやっていた功績を認めてもらえてたんで、『ドラキュラ』を選ばせてもらえたんです。でも、その時は『ドラキュラ』のシナリオを書くつもりではなかったんですよ。ボクは途中から『ドラキュラX』のディレクターをやったんですが、当初は別の人間がディレクターをやっておりまして。今では会社のエライ人（現取締役）なんですが（笑）、その人から「シナリオやってよ〜」って言われて、「はい、わかりました」と（笑）。

── でも、あまりにも世界観が違いますよね。とまどいませんでした？

IGA 『ときめき』と『ドラキュラ』の世界観に対する切り替えは割と簡単にできたんです。もともと『ドラキュラ』シリーズが好きでしたから。ただ、『ときめき』が売れちゃって、ドラマCDとかラジオ番組とかが色々出ることになっちゃいまして。その校正がですね、『ドラキュラ』をやってるときに回ってくるんですよ（笑）。そこが一番きつかったですね。忘れた時にやってくるもんだから。「宿命が…」とか『ドラキュラ』の渋いかっこいいセリフを書いてるときにですよ、「一緒に帰るの恥ずかしい（ポッ）」とか書かなくちゃいけないワケですよ（笑）。あの時はきびしかった！ そういうごちゃごちゃになってるときはきつかったですね。

── 「宿命により伝説の木の下で愛の告白を…」とか、ワケわかんなくな

っちゃいそうで（笑）。

IGA　でも実は伝説つながりなんですよね。100年に一度甦るドラキュラ伝説と、伝説の樹の下という（笑）。

↑大ヒットした恋愛シミュレーション『ときめきメモリアル ～forever with you～』（SS版）のシナリオもIGAさんの作品。伝説の木下で女の子から告白されるのが目的なのだ。『ドラキュラ』シリーズとは全く世界観が…

── シナリオということで考えると、『ドラキュラ』っていうのは、もともと古典ホラーですよね。でも『キャッスルヴァニア』ではそこには縛られてはいないですよね。

IGA　あんまり古典ホラーとかいうことは気にしてないんですよ。ボクはすごく単純なんで、『ときめき』をやってるときには「女の子に言われたらうれしい言葉」とか、そういうところから考えていくんです。『キャッスルヴァニア』をやるときには、カッコイイ台詞を考えて、そこから世界観をふくらませていったりするんですね。だから、基本的には、カッコイイ台詞だったりストーリーだったりというところを考えているので、古典のドラキュラを意識してるわけではないですね。一応そういう文献とかは読んでますし、ヴァンパイアとか夜とか魔王とか、そういうキーワードさえ踏んでいれば、形にはなるのかな、と思ってます。

サブタイトルにつけられた音楽用語

── 『血の輪廻』『月下の夜想曲』『白夜の協奏曲』『暁月の円舞曲』と、最近の作品には、サブタイトルに音楽用語がついてますよね。

IGA　昔は、『ドラキュラ』シリーズは神戸で作ってまして、TYO（コナミエンターテイメント東京）で作っていたものは、分家みたいなイメージがありまして。だから、本家が作っていた『ドラキュラ』とは区別をして、好きに楽しいことをいろいろやってみようという意味で「X」と「音楽用語」とつけたんです。で、今度は音楽が付いているという『ドラキュラ』もシリーズにしていきたいなと。でもそろそろ飽きてきたので変えちゃうかもしれませんけど（笑）。少なくとも『暁月』までは、同じ流れのシリーズとして考えようと。

── そういった音楽用語などは、どんな風にして決めるんですか？

IGA　今回もスタッフで参加している山根というコンポーザー（音楽担当）がいるんですが、そこに音楽用語辞典を借りに行ってですね。例えば「オーバード」っていう音楽用語のサブタイトル候補もあたんですよ。あ、これなんかカッコイイなぁと。でも、どんな曲なのか聞かせてもらったら、朝の音楽なので「チロリロリロリロ～」ってすごく爽やかな音楽で、これはちょっとダメだなぁとか（笑）。でも、音だけじゃなくて、今回の『円舞曲』は主人公を取り巻く人がいて、まわりを囲むようにサポートするというか、そういうストーリーの部分からもきてるんです。漢字の「円舞曲」というのが先にあって、その後で「メヌエット」という読み方をはめたんですね。ロンドは使っちゃったし、ワルツはイメージに合わなかった。

── 「月下の～」「白夜の～」とか、月に関する言葉もついてますよね。今回は「日食」というキーワードから『暁月』と…。

IGA　そうですね。それともうひとつおおきな理由があって、暁って夜明けのことですよね。なので新シリーズ、つまりさっき言ったセカンドジェネレーションの夜明けという意味。それと、朝方の太陽が昇りかけたときに、うっすらと見えている月というところから、「主人公の中に潜むもの」という意味もあるんです。

プライベートではマイホームパパ

── プライベートなことなんですけど、息子さんがいらっしゃるとか。まだ小さいんですよね。

IGA　10ヶ月です！

── ホントはずーっと側にいたいぐらい…。

IGA　カワイイですね！

── そんな時期に、開発をやってるとなかなか家に帰れなくて寂しかったりとか…。

IGA　でも今はプロデューサーなんで、昔よりもだいぶ時間はまともになってますから。どちらかというと、海外出張が増えたんで、それがちょっと…（笑）。いわゆる定時といわれている仕事時間内の仕事の密度が上がったというのが大きいんだと思うんですけど。制作の時も仕事密度は濃いんですけれど、時間枠を超えて仕事をやらなくちゃいけなかったんですね。でもプロデューサーになってからはあまり時間を超えてやらなくちゃいけないということは少なくなってきたんで、あんまりダラダラとはやらなくなりました。その点は、プロデューサーになってよかったなぁと（笑）。

広報　ホントは、プロデューサーだからじゃなくて、家族に早く会いたいから仕事密度が高くなっただけなんじゃ…（笑）。

IGA　それはあります！　家族大事ですから！

広報　本当にマイホームパパなんですよ。机にも写真いっぱい貼ってあるし。

IGA　人が来たら、まぁこれを見ろと（笑）。人に「親バカ」と言われるんですが、それは違います。「バカ親」です。大きく違う（笑）。

── 最後にアピールをお願いします。

IGA　『キャッスルヴァニア』はシリーズモノなんで、途中から遊んでも分からないよと思う人もいらっしゃると思うんですが、どなたでもしっかり遊べるように作っています。なおかつ今までのシリーズの中でも最高のデキになっていると思いますので、ぜひ手にとって遊んでいただきたいです。そして、ガンガンご意見をお届けください！次回の『キャッスルヴァニア』では、そんなご意見を加味できるようにこれからも頑張っていきたいと思いますので、今回の『暁月のメヌエット』をぜひよろしくお願いします。

←IGAさんの名刺。逆さから見ると、逆十字のこうもりになる。正位置では神を、逆位置では悪魔をイメージしているのだ。なんとお奥さんがデザインしたんだとか

©1994 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

500万マネ目指してみました！　体験プレイリポート!!

ギフトピア™

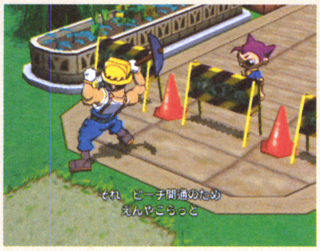
ナナシ島の発展にも関わってくる重要な要素でもあるマネ集め。今回は、普通の攻略と違って、ひたすらマネを貯めることだけに重点をおいてプレイしてみたぞ。

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ギフトピア	ジャンル	オルタナティブRPG
発売元	任天堂	プレイ人数	1人用
発売日	発売中	メモリーカード	6ブロック以上
価格	5800円		

ひたすらマネを貯める再大人式への道!!

主人公ポックルの目的は大人になること。大人になるには人々の願いを叶えて少しづつ経験を積んでいく方法と、大人になるための儀式「大人式」をするという2種類の方法がある。ただ「大人式」を欠席したポックルが新たに「大人式」をするには、500万マネを稼がなくてはいけない。そこで今回は、おこちゃまポックルでひたすら500万マネを目指してわかった、効率のよいマネの稼ぎ方を報告するぞ。



⬆500万マネを貯める間にも、提示された金額を納めることによってナナシ島の設備が復旧する

⬅目的の金額が貯まれば、工事が始まってポックルの行ける場所がどんどん広がっていく

目標 1万マネ　目的 ビーチの開通　スコール時に採れるキノコをGET!

ナナシ島では魚が高く売れるが、ビーチが開通してない今は釣りができない。そこで最初の1万マネを簡単に集めるには雨のときにとれるみずいろキノコが便利。雨は午後3時から1時間しか降らないので数は手に入らないが、天気予報をチェックして確実にゲットしよう。

⬆ポックルの家の天気予報はかかさずチェック

要チェック!! みずいろキノコ

雨のときだけに手に入り、1万マネで売れる貴重なキノコ。これから先もマネを稼ぐうえで重要な役割をもっている。

この2ヵ所

⬆➡この2つの場所なら時間内に取れる

目標 10万マネ　目的 ナナシ大橋の修理 宝クジの販売　朝から晩まで釣りをする

ビーチが開通したら、みずいろキノコの回収をしつつ、空いてる時間で釣りをしよう。ハラが減ったらその場で釣った魚を食べてしまえばいいのだ。

⬆もっとたくさんの種類の魚がつれるはずだけど、おもちゃのつりざおじゃこれが精一杯かも

ソトウミ釣りリスト

ウソマグロ
100マネで買い取ってくれる。安いのでハラが減ったら食べよう

いわし
750マネで売れる。割と多く釣れる。5日間で15匹釣れました

さんま
900マネで売れる。いわしと同様にたくさん釣れるよ

ナナシウミヘビ
この時点では最大の大物。1500マネで買い取ってくれるのだ

目指せ一攫千金! 宝クジ実践編

10万マネ貯まると販売される宝くじ。実際に儲かるのか試してみましたが、10回中、3等が2回だけ…。右の当選番号データを参考にしてね。

プレイ中の10回分 当選番号データ

第1回	499	第6回	921
第2回	716	第7回	491
第3回	620	第8回	587
第4回	428	第9回	351
第5回	871	第10回	139

投資3万マネ　払い戻し2万マネ
計マイナス1万マネ

⬆➡3ケタの好きな番号を自由に買う宝くじ。抽選は週に1度、村役場前で行われる

 ©2003 Nintendo

目標 50万マネ　目的 畑をもらう

4000マネで売れるうなぎはオトク！

ナナシ大橋が渡れるようになったらオニギリ川へ。ここで釣れるナナシうなぎは頻繁に釣れるうえに、4000マネで売れるので非常にお得なのだ。そばにお茶屋もあって、すぐマネに換金できる。みずいろキノコの回収も忘れずに。

⬆すぐ近くにあるので売るのに便利だぞ

⬇50万マネ貯まるまではみずいろキノコをとりつつ、ここでの釣りがメインとなる。40匹ほど釣りました

ナナシうなぎ

かば焼職人がいなくなって、食べられなくなったのに、4000マネで売れるよ

知っ得 1　穴を掘るのを忘れずに！

草原の中にある丸い砂地は掘ることができる。めったに出てこないけど、高値で売れる砂金の粒などが出てくることもあるぞ。毎日出てくるものは変わるので、1日1回掘っておこう。巡回ルートを決めるといいかも。

⬆砂金の粒は1万マネ、たまに出てくる砂金の大粒は、なんと10万マネで売れるのだ

⬆ごくまれにだけど、家に飾れるフィギィアなんかも出てくることがあるよ

他にもこんなものがとれるよ

おしゃぶりホネ

愛犬のタオはエサをあげないとすねてしまうけど、これがあれば大丈夫

目標 100万マネ　目的 山小屋をもらう

みずいろキノコ栽培で金持ちに！

50万マネを貯めるともらえる畑では、いろんなものを栽培できる。腐った食べ物を肥料にして、水を適度にあげれば作物は育つ。みずいろキノコを栽培すれば、一気にお金持ちになることも可能だ。

⬆腐った食べ物を肥料として植えると、痩せた畑が、植えられる畑に変わるぞ

⬆水はナナシ島のさまざまな場所で汲むことができるよ。作物は腐ってしまうので、忘れずに収穫しよう

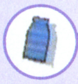
知っ得 2　一度に20万マネ稼ぐコツ

畑は朝食時などに水をあげると普段より作物の成長の速度があがる。これを利用してみずいろキノコを栽培すれば、一度に20万マネ近くを稼ぐことが可能だぞ。これを毎日かかさずやれば、あっという間にマネが貯まるのだ。

用意するもの

ヘンプー

ヘンプーを使うと、くさった食べ物を植えるよりよく肥えた土になるぞ



ナナシのおいしい水

1本150マネで買える。水を汲みに行く手間が省けるのでとても便利

⬆くさった食べ物より、水のまく量が少なくてすむヘンプーがおすすめ。チョモラン山の近くにある花畑でよくとれるぞ

⬇朝食時をねらって連続して水をまく。すると一気に作物が育つ。水は購入しておくこと

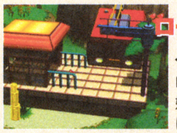
⬆すると2時間くらいでこんな感じになります。あとは売れば20万マネゲットだ

目標 500万マネ　目的 再大人式

発展したナナシ島でもうひともうけ

ここまできたら「再大人式」まであと少し。天気予報をチェックして畑の収穫。雨までの時間を穴を掘ったり、釣りをする。これをひたすら繰り返してマネを貯めていこう。そうすればおこちゃまポックルでも大人になれる？

⬆➡大人に近づくと行ける範囲も増え、カエルレースなどでもマネを稼げるようになる



ロープウェイ開通

⬅200万マネ貯めるとロープウェイが運行開始。移動がとっても楽になるぞ

再大人式までもう少し…

⬆マネをふりこみマシーンに振り込む。目標金額500万マネまであと半分。もうひとがんばりだ

知っ得 3　山小屋でにわとりを育てよう！

100万マネ貯めるともらえる山小屋は、セーブもできるし眠ることもできるのでとっても便利。ここで育てられるにわとりは、水をあげれば数が増えてタマゴを産んでくれるぞ。

⬅最初は1羽しかいないにわとり。水をあげれば、どんどん数が増えてにぎやかに

⬆にわとりはたまごを産む。たまごはカロリーが高くハラヘリに最適。たまに10万マネで売れる金のたまごも産んでくれて悪いことなし

⬆こんなに数が増えました。これだけ増えると、たまごも毎日といっていいほど手に入るぞ

CONTINUE TO REPORT　続報　ギフトピア

VIEWTIFUL JOE

ニンテンドーゲームキューブ

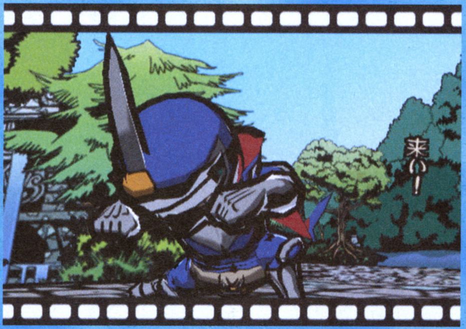
タイトル	ビューティフル ジョー(Viewtiful Joe)	ジャンル	VFXアクション
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
発売日	6月12日予定	メモリーカード	未定
価格	6800円		

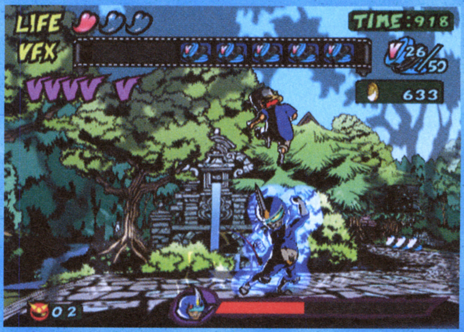
V-ウオッチが光ったら…変身!

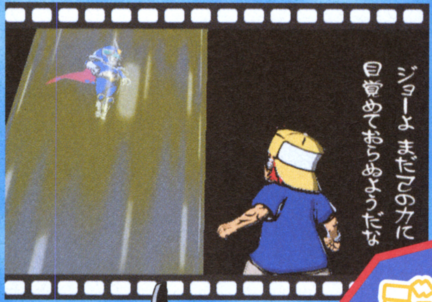
スローモーションの「スロー」、超高速の「マックスピード」、華麗な「ズーム」。3つの「VFXアクション」を駆使して、映画の世界で大暴れする主人公、ジョー。新感覚のアクションを堪能せよ!

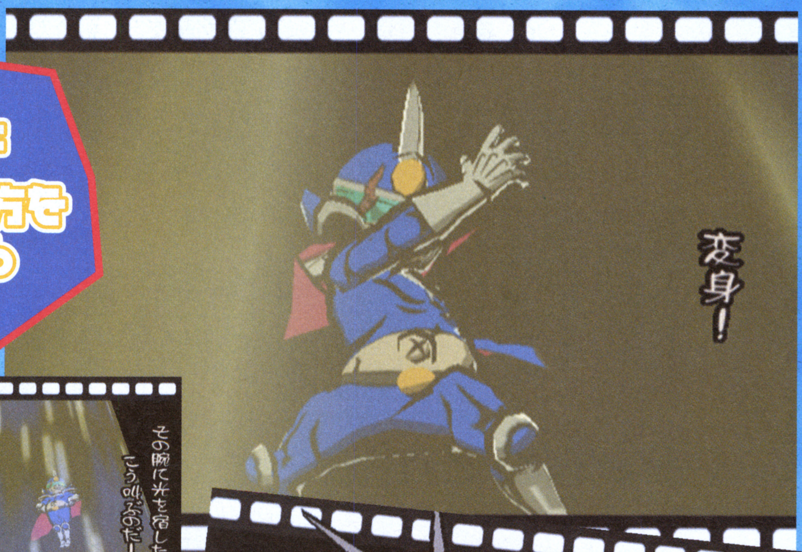
キャプテンブルーがジョーの能力を呼び覚ます

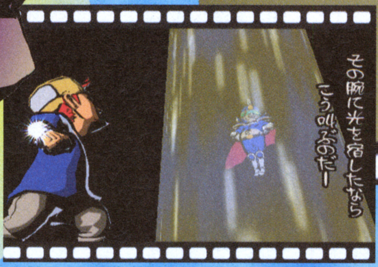
映画の世界の中でジョーに特殊な能力を授けてくれる「キャプテン ブルー」。彼との戦いを通して、ジョーはヒーローへと変身する事ができるようになり、「VFXパワー」を身に付けていくのだ。ビューティフルな変身シーンをとくと見よ!



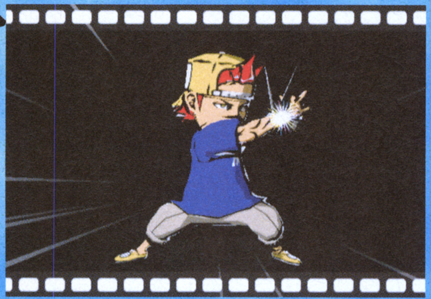


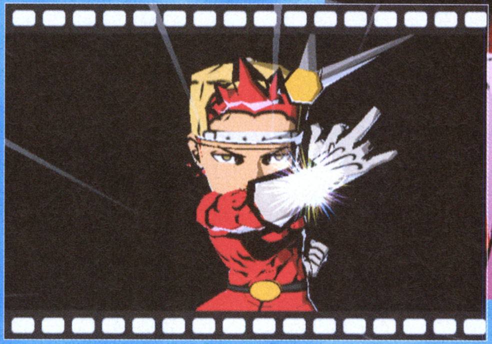


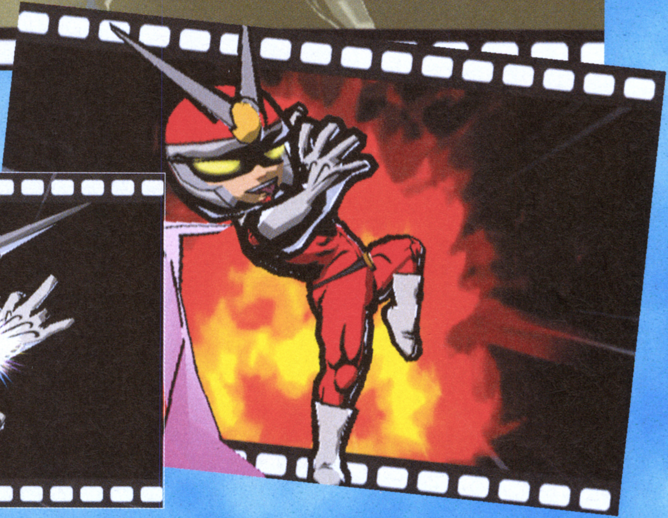




➡腕に装着した「V-ウォッチ」が光ったら変身だ!



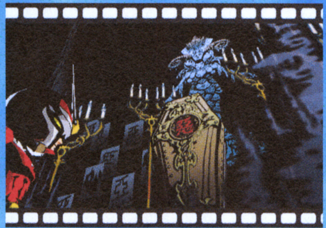




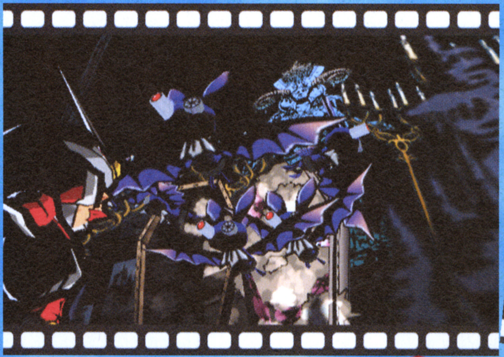
©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.

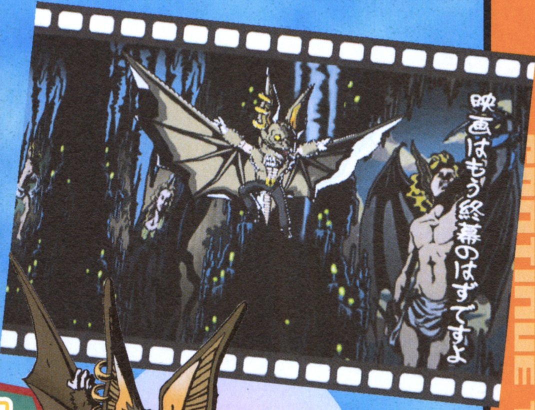
ジョーの前に立ちはだかる、シャドーの幹部「チャールズIII世」

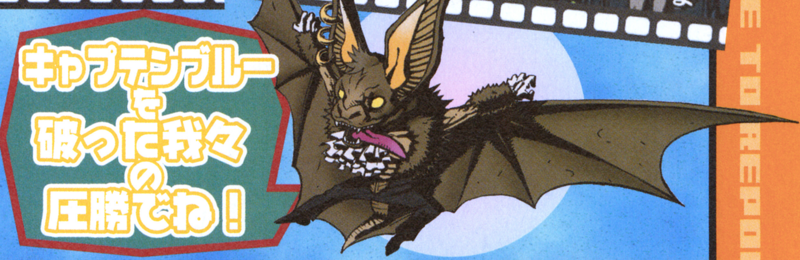
ジョーの前に立ちはだかる、悪の軍団シャドーの幹部「チャールズIII世」。その登場シーンと、ヒーローになりきったジョーの掛け合いは必見！熱い男のクールな台詞がビューティフル！

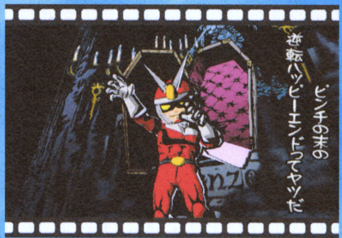


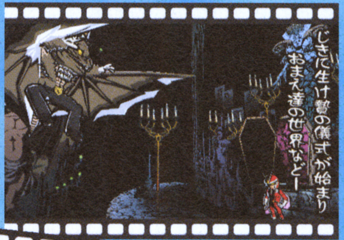
←棺桶の中から登場するチャールズIII世。ジョーの彼女を連れ去ったシャドーの幹部だ

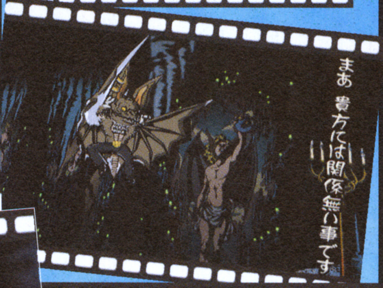


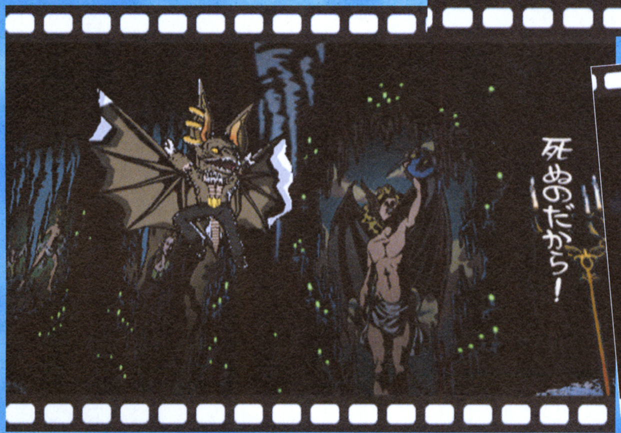


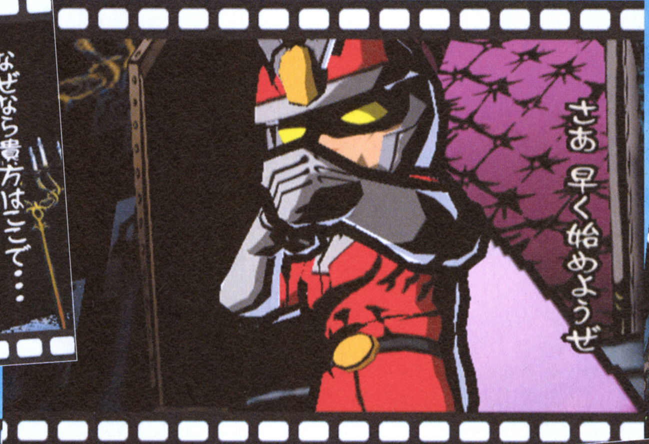


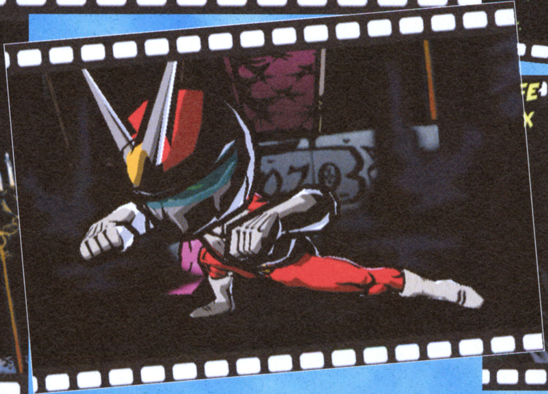


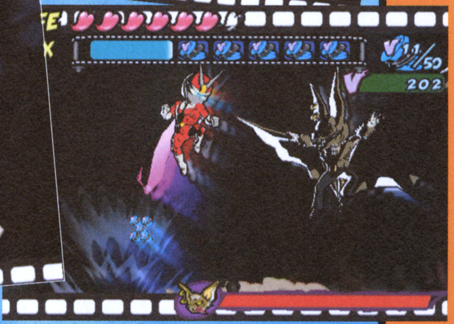












ゲーム中に登場するひみつ道具をクローズアップ

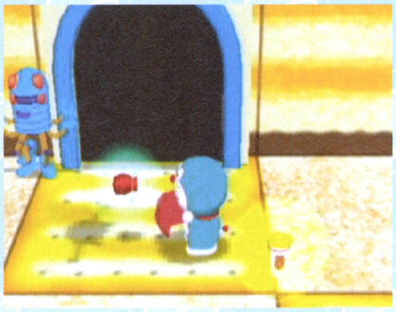
ドラえもん みんなで遊ぼう! ミニドランド

GCでは初登場のドラえもんは、全員が体力ゲージを共有する、助け合いアクションで登場。ひみつ道具を駆使して、敵を倒しながらゴールを目指すぞ。今回はゲーム中に登場するひみつ道具の威力と性能を徹底分析!!

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	ドラえもん みんなで遊ぼう! ミニドランド
発売元	エポック社
発売日	夏発売予定
価格	未定
ジャンル	みんなで協力アクションゲーム
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード	未定

ひらりマントで敵からひみつ道具を入手

Cスティックで好きな方向へ振れるひらりマント。コレを敵に当てると、敵がいろいろなひみつ道具を落とすのだ。手に入れたひみつ道具は、エネルギーを使ってパワー攻撃ができ、よりハデで強力になるぞ。



➡ひらりマントはCスティックを倒した方向に、いつでも出すことができる。ひみつ道具を奪う他にも、敵の攻撃を跳ね返せる

持っている道具で攻撃が変わる

⬆➡攻撃したひみつ道具の種類によって、敵のリアクションも変化する。エネルギーを消費してパワー攻撃をすれば、より強力に!!

登場するひみつ道具の一部を公開

舞台となるミニドランドは未来のテーマパークだけあって、さまざまなひみつ道具が登場する。ゲーム中に登場するひみつ道具の効果と、漫画の使われ方を解説するぞ!! 中には単行本未収録のレアなひみつ道具もある。

コエカタマリン　「ワ」を飛ばして攻撃

固まった声を飛ばして攻撃するぞ。攻撃するたびに、キャラたちは音声でも「ワ」と叫ぶのだ。

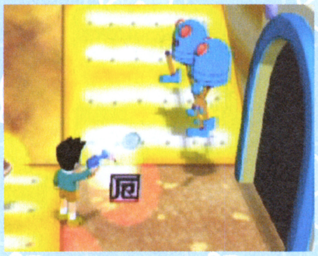
➡固めた声ワを飛ばして攻撃する。攻撃するたびにキャラがしゃべるぞ

⬆パワー攻撃では4方向に大きなワを飛ばす。なかなか強力なひみつ道具だ

原作では てんとうむしコミック12巻で登場。大声で泣き喚くのび太を見てドラえもんが取り出した道具。笑い声で「ハ」を大量に作ってしまうことも

シャボン玉ピストル　泡で敵を閉じ込める

ピストルから出た弾が、敵を包み込んで空に飛ばしてしまう攻撃だ。浮かんでいった敵は、しばらくするとシャボン玉が割れて落ちてくる。パワー攻撃では攻撃力の高い玉を出して攻撃することができるぞ。



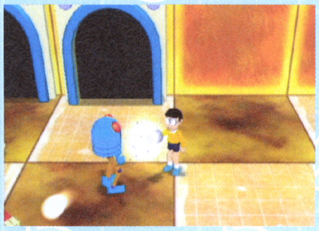
⬅⬆ピストルから出た弾はまっすぐ飛んで、敵に当たると大きなシャボン玉になって敵ごとふわふわと浮かび上がる。パワー攻撃は攻撃力の上がった大きめの弾が飛ぶ。浮かんだ敵はしばらく後に落ちてくるので、倒した気になっているととっても危ないのだ

原作では 6巻の巻末についていた「すばらしい道具のいろいろ」を紹介するコーナーで登場した道具

 ©藤子プロ・小学館・テレビ朝日 ©2003 EPOCH CO.,LTD.

空気砲 ドラのゲームでは定番

ゲームではおなじみの空気砲。設定どおり、撃つとボイスで「ドカン」としゃべってくれるのはうれしい。



⬆連射もでき使いやすい

➡基本の攻撃の道具となる。ボスキャラ戦などでも使用

原作では 単行本4巻で、空気ピストルを持ったのび太に対してジャイアンが使った道具。威力は空気ピストルよりも、こちらのほうが上らしい。もともとは未来から来た人の所持品

空気ブロック製造機 空気で敵を押しつぶす

空気を固めたブロックがすべっていって、敵を押しつぶす攻撃だ。パワー攻撃は4方向にデカブロックが出る。

➡敵を押しつぶして攻撃するのだ

原作では …単行本版ではなく、アニメ版で登場した道具。発売中のDVDドラえもんコレクションVol.4に収録されている

デカブロックで攻撃!!

⬆パワー攻撃では画面を埋め尽くすほどの空気ブロックが4つ、4方向へ滑っていく。たくさんの敵もいっぺんに押し流すことができるので、敵のど真ん中で使うと効果的だ

たつまきストロー 小さなたつまき連射

ストローから竜巻を作り出して攻撃する。竜巻はしばらく消えずに、敵にダメージを与え続けるぞ。

➡たくさんの竜巻を出して攻撃することができる。射程は短いみたいだが、連続してダメージを与えられる

⬆パワー攻撃で使ったキャラの周りに巨大竜巻

原作では 単行本未収録の道具。小さな竜巻を作り出して重いものを運んだり、掃除をしたりといろいろな使い方ができる。思い切り吹くと巨大な竜巻ができる

アタールガン 敵に向かって飛ぶぞ

敵に向かって誘導する弾を連射できる。障害物がなければ、後ろにいる敵にも当たるのだ。

➡敵を狙わなくても弾が当たる

➡パワー攻撃で威力が大きめの弾が出る。連射もできるぞ

原作では 11巻の巻末に収録。のび太に射撃の才能がある設定がなかった時代の道具で、ドラえもんがありあわせのもので適当に作りあげた。その割にはかなり高性能な道具

厄よけシール 敵が向かってこなくなる

攻撃に使う道具ではなく、身に付けるタイプの道具の一つだ。取ったプレイヤーの操作するキャラに敵が寄ってこないようになるぞ。逆に敵を引き寄せるタイプの道具もあるらしい…。

攻撃の道具とは別に付く

➡取ったキャラクタの上をくるくる回る。効果は取った人のみ現れる

原作では 単行本38巻に登場。貼れば苦手なテストが白紙になったり、殴られそうなときにはヘルメットが落ちてきたりと、貼られた人を幸運で守る

SL煙突 動きが軽くなる+無敵

これも身に着けるタイプの道具だ。しばらくの間、SL煙突を身に付けたキャラクタのスピードが上がり無敵に。身に付けるタイプの道具は、時間がたつと消えてしまう。

頭の上に煙突が!

➡アクションのキレがよくなるので、難しいところも楽に突破できる

原作では 単行本33巻で登場。石炭と水を入れるとパワフルになるけれど、ススがご近所迷惑になるといった点も。勉強の効率も上がるようだ

まだまだいろんな道具が登場するぞ

紹介したひみつ道具以外にも、攻撃に使える道具や、身に付ける道具はいろいろと登場するぞ!! ひみつ道具のなかには、特別な方法じゃないと手に入らないようなレアな道具も用意されているらしい。

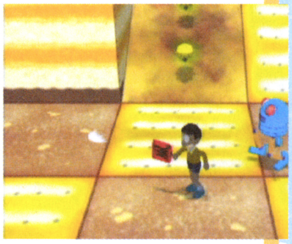
➡当たった敵はバカな行動をする。ゲーム中は手投げ弾

➡パワー攻撃なら空気砲にも負けない威力が出るぞ

ショックガン

⬆大長編のほうでおなじみ。ショックだけでもちゃんと敵は倒せるぞ

強力うちわ風神



⬆思い切り振れば人も吹き飛ぶ威力

人気RPG最新作のストーリーと新たなシステムが判明!!

GBアドバンス			
タイトル	シャイニング・ソウルⅡ	ジャンル	コミュニケーションRPG
発売元	セガ	プレイ人数	1～4人
発売日	7月3日	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	5980円		

最大4人での同時プレイが可能なアクションRPG

本作は昨年3月に発売され、好評を博した、最大4人までのマルチプレイが可能なアクションRPGのシリーズ最新作。

本作では前作から舞台を一新。闇に包まれた島にある「クラントール王国」を舞台に、光を受け継ぐ戦士となって、太古より続く光と闇の戦いに終止符を討つべく、冒険を繰り広げていくことになるのだ。

Story

平和だった世界に起こり始めた数々の異変。この危機を感じたクラントール王国の王は、モンスター討伐を行える力を持つ勇者を見極めるため、闘技会を開催する。「……光を継ぐ勇者たちよ、この闇に覆われた世界を救うのだ！」

⬆1人でのプレイはもちろん、最大4人でのプレイが可能。みんなで協力して進んでいこう

⬇冒険の舞台はダンジョンなどの屋内や屋外など、さまざまな場所が用意されている

主人公は8人のキャラから選べる

本作ではゲーム開始時に選べるプレイヤーキャラ（職業）が、前作の4人から8人に増加。さまざまなタイプが用意された8人のキャラの中から、好みのキャラを選んで冒険することが可能になっているのだ。

⬅ゲーム開始時の場面。ここでプレイヤーが使用するキャラを決定するのだ

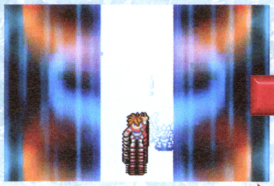
⬅ダークウィザードは魔法攻撃を得意としている

⬅華麗な斬撃を見せるニンジャ。素早い動きを得意としていそうだ

8人のプレイヤーキャラクタ		
戦士	アレックス	はるか昔にダークドラゴンを倒した、光の戦士の末裔。強い戦士を目指し闘技会に参加する。
魔法使い	パメラ	伝説の魔法使いの血をひく少女。将来は王国一番の魔法使いとなるのを夢見て闘技会に参加する。
アーチャー	ルイン	エルフのアーチャー。彼の住む森に侵入してきたモンスターの討伐を志願し闘技会に参加する。
竜戦士	タイロス	修業の旅の途中立ち寄った王国で、たまたま闘技会に参加することになったドラゴニュートの戦士。
格闘家	ザックス	王国の人々のために立ち上がったウルフリング族の格闘家。その腕前はかなりのものを持つ。
僧侶	プリム	光の伝道師の血をひく、キャントール族の少女。高名な僧侶である両親の命を受け王国に到着する。
ニンジャ	ライゼン	ニンジュツと呼ばれる術を使うニンジャ。先祖代々伝わる、預言の巻物に従い王国を訪れる。
ダークウィザード	ブラッドスター	吸血鬼と人間の混血。闇魔法を得意とし、光を嫌うので悪人と思われがちだが、根は善人である。

強力な召喚獣が呼び出せる召喚魔法

前作では「ソウル」を貯めることで呼び出せ、画面上の敵に大きなダメージを与えられた召喚獣は本作でも健在。召喚方法は不明だが、召喚魔法の発動時には、派手な演出とともに現れ、強力な攻撃をしてくれるようだ。



➡召喚獣を召喚すると光が天に向かって伸びていき…

⬆ドラゴンのような召喚獣が出現する

敵全体に大ダメージ!!

⬅召喚獣による攻撃が開始！　画面が光るイナヅマのような攻撃で画面全体を攻撃するようだ

⬆➡前作のゴーレムと比べると、召喚獣のグラフィックは美しくなり、細かい部分まで描き込まれていることがわかる

 ©SEGA CORPORATION.2003

『II』で加えられた3つの新要素を総ざらい

本作ではプレイヤーキャラの増加のほかにも、さまざまなシステムを新たに採用。ここでは、現在判明している本作から加わった3つの新システムを紹介。攻撃に役立つものや、便利なアイテムを作り出せるものなど、どのシステムも冒険の旅には欠かせないものとなっているのだ。

新たなアイテムが作り出せる神殿

神殿では、4種類のアイテムを組み合わせることで、新たなアイテムを作り出すことができる。

普段の冒険では使用する機会がないアイテムからでも、神殿を利用して、レアアイテムを作り出すことも可能だ。なお、神殿での合成でしか入手できないアイテムもあるようだ。

↑神殿はクラントール城の近くにありそうだ

↑神殿にある石畳に4つのアイテムを配置する

↑その後、神官に話しかけ祈りをささげると…

↑➡組み合わせが正しければ4つのアイテムが消え、新たなアイテムが出現する

協力プレイで発動するシャイン・フォース

シャイン・フォースとは、本作から加わったスペシャル攻撃のこと。これによって、パーティの中心に発生した光の玉は、敵への攻撃や宝箱のカギ開けなどさまざまな用途に使用することができる。なお、まだ詳しくは不明だが、シャイン・フォースを使用してクリアする仕掛けなどもありそうだ。

↑マルチプレイ時にもシャイン・フォースは発動することができる

↑シャイン・フォースを使うことでしか、開かない宝箱などに出会うこともありそうだ

投げても使える新兵器「爆弾」

本作が初登場となる爆弾は、敵に投げてぶつけて爆発させ攻撃するほか、敵への投げが外れたり、床に置いた場合は時限式で爆発。爆風に巻きこまれたキャラにダメージを与えることができる。なお、爆風に巻きこまれると自分もダメージを受けるので、使う際は注意が必要となる。

↑爆弾を投げて敵にぶつけるとその場で爆発。ダメージを与えることができる

↑敵に当たらなかった爆弾は時限式に変化。一定の時間が経つと爆発するようになる

クラントール王国に暮らすさまざまな人々

冒険の舞台となるクラントール王国の城下町では、さまざまな人物が暮らしている。今回はそんな町の人々の中から、冒険に特に関わりが深いお店の人たちを紹介。

武器屋 モーガン

昔は屈強の戦士だったという噂を持つ精悍な体つきの片目の男。現在は、クラントール城下で武器屋を営んでいる。

防具屋 ボルブ

よく日焼けした肌が特徴の防具屋を営む女性。防具集めが趣味で、幻の防具を求め世界各地を旅していたことも。

道具屋 イルマ リン&ラン

母イルマと双子の娘リン、ランの3人で道具屋を営む。イルマは、酒場のマスター、ジェンセンに恋しているらしい。

酒場のマスター ジェンセン

今ではその片鱗すらないが、昔は戦士だったという噂の酒場のマスター。何かを知っていそうな雰囲気を持つ。

↑武器屋ではさまざまな武器が購入できる

↑常連になれば名前で呼んでくれるのかも？

↑道具屋では母娘3人でお出迎えしてくれる

↑寡黙なマスター。ちょっと渋め!?

物語序盤のストーリー展開＆新キャラクタの姿が明らかに

鬼武者 Onimusha Tactics

発売日が7月25日に決定し、少しづつその全貌が明らかになってきた『Onimusha Tactics』。今回は世界観や基本設定、主要登場人物について知ることができる序盤のストーリー展開と、序盤に仲間になる新キャラクタについて紹介する。

GBアドバンス

タイトル	Onimusha Tactics	ジャンル	シミュレーションRPG
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
発売日	7月25日		
価格	4800円		

鬼武者の誕生と旅立ちを描く第1章冒頭のストーリーを紹介

人気アクションゲーム『鬼武者』シリーズの世界観を引き継いだ本作は、鬼の力を持つ主人公「王仁丸」と彼の個性豊かな仲間たちを操作し、織田信長率いる異形の軍団「幻魔」を倒すことが目的のシミュレーションRPG。今回は全4章に分かれた物語の中から、第1章の冒頭の第1話から3話までを紹介する。幻魔との戦いの中で王仁丸が鬼の力に目覚め、故郷を離れて、各地を侵略する信長の軍勢を追うようになるまでの過程が語られている。

←鬼武者となった主人公、王仁丸の前に様々な試練が立ちはだかることに

←幻魔の軍勢との戦闘は高低差のあるマップ上で繰り広げられる

第1話：幻魔

王仁丸、鬼武者としての力に目覚める

剣の道を極めるために修行の旅に出ていた王仁丸は、師匠であり育ての親でもある百地三太夫からの急報を受ける。伊賀の里へと急ぐ王仁丸の前に数匹の幻魔が立ちふさがるが、助けに現れた三太夫より授かった「鬼の竜手」の力でこれを倒す。鬼武者としての力に目覚めた王仁丸は、妹のおぼろとともに、幻魔が接近しているという伊賀の里の国境へと急ぐ。

「鬼の竜手」の力を使え！

↑王仁丸のピンチに三太夫が登場

↑鬼の竜手を装備し、新たな力に目覚める王仁丸

←↑人間を喰らう異形の怪物・幻魔の群れに襲われる王仁丸

王仁丸とおぼろの出生の秘密

→幻魔との戦闘の後、三太夫は王仁丸とおぼろの体に鬼の血が流れていることを話す。王仁丸は鬼武者として幻魔の一族と戦うことを心に誓う

三太夫に戦闘システムの基本を学べ

本作の戦闘システムは、斜め視点から見下ろした高低差のあるマップで、味方と敵が交互にユニットを行動させるターン制となっている。第1話の最初の幻魔との戦いでは、三太夫が戦闘の基本についてレクチャーしてくれるぞ。移動や攻撃など初歩中の初歩である行動はもちろん、回復アイテムや各キャラの固有技である「特技」を使用するタイミングや、使いどころがやや難しい「一閃」などについても教えてくれるぞ。

↑王仁丸の特技「風刃の術」。特技はSPを消費することで使用が可能

←遠く離れた敵に攻撃できる

↑→移動・攻撃が可能な範囲はマスの高低差などにも影響される

強力な反撃コマンド「一閃」の威力

→他の全行動を犠牲にする代わりに出すことができる、強力な反撃がこの「一閃」だ。うまく使えばピンチを脱することができそうだ

©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.

第2話：伊賀の攻防

心強い味方「伊賀三人衆」と共に幻魔を倒せ

信長率いる幻魔軍の襲撃の前に、伊賀の里は阿鼻叫喚の地獄絵図と化す。王仁丸とおぼろは生き残った伊賀の三人衆、彦一・坊丸・半平太とともに幻魔の軍勢に立ち向かう。その戦いのさなか、1人の若者が現れ、鉄砲で信長を狙撃するが、信長は弾をかわして姿を消す。1人で信長に立ち向かう彼はいったい何者なのか？

↑伊賀の里にたどり着いた王仁丸とおぼろ。しかし里はすでに壊滅状態となっていた

新キャラクタcheck!
伊賀三人衆（彦一・坊丸・半平太）

王仁丸と幼なじみの3人

左からリーダー格の彦一、寡黙な坊丸、おっちょこちょいの半平太の3人組。第2話の冒頭から仲間としてともに戦うことに。幼いころからの王仁丸の親友で、喧嘩が絶えないわりにはいつも一緒に行動している。実は3人とも、王仁丸の妹のおぼろに惚れているらしい。

↑彼らの参戦で戦力が大幅に上がる

幻魔界の王 信長降臨

➡全ての幻魔たちの頂点に立つ魔王、織田信長。強大な力を持ち、伊賀の全てを焼き尽くさんとする信長に立ち向かう術はあるのか？

生き残るために 幻魔と戦え！

⬅これ以上、幻魔の軍勢を里に侵入させるわけにはいかない。王仁丸、おぼろ、伊賀三人衆が力を合わせて幻魔雑兵の群れに立ち向かう

↑突然現れた謎の若者。高台から銃を構え、信長を狙って発砲するが…

↑信長には銃弾も効果がなかったようだ。この後、2人は伊賀から姿を消す

故郷を離れ 旅立つ王仁丸たち

➡なんとか幻魔軍を撃退した王仁丸たち。信長の世界制圧の野望を打ち砕くため、三太夫と別れて伊賀の里を旅立つことになる

第3話：雑賀の若頭領

信長の命を狙う鉄砲使いの正体は？

怒涛の勢いで進軍する信長軍を追う王仁丸たちの前に、信長の忠臣・羽柴秀吉が立ちふさがる。そこへまたしても鉄砲を抱えた若者が出現。秀吉との会話から、王仁丸たちは彼が雑賀衆の若頭領・雑賀孫市であることを知る。伊賀衆と雑賀衆は、かつて自由独立の王国を築いた兄弟のような間柄の一族なのだ。ともに協力し、信長を打ち倒そうと申し出る王仁丸だが、孫市はその提案を受け入れようとはしない…。

⬅人間でありながら幻魔軍に忠誠を誓う羽柴秀吉

➡戦いの途中、くノ一のツバメが新たな仲間として加わる

頭領・雑賀孫市と 羽柴秀吉が対峙

➡秀吉率いる幻魔の部隊に行く手をふさがれる王仁丸たち。そこに伊賀の里での戦いの最中に現れた謎の若者が再登場する

⬇鉄砲を操る彼の名は雑賀孫市。以前より信長の命を狙っていたらしいが？

⬅名前を知り驚く王仁丸。孫市の実力は伊賀の里にも広く知れ渡っているようだ

新キャラクタcheck!
くノ一・ツバメ
おぼろが慕うベテラン忍者

伊賀の里出身のくノ一で、おぼろの憧れの的である。時に厳しい態度を取ることもあり、伊賀三人衆の彦一たちは彼女に頭が上がらないようだ。

↑登場後すぐに仲間として戦いに参加。頼もしい戦力となってくれそうだ

協力をこばむ 孫市の真意とは？

↑信長を倒すためにと協力しようと孫市に話しかける王仁丸だが、傭兵の集団である雑賀衆は金が無ければ力を貸してくれないようだ。仲間として彼とともに戦うことができるのはまだ先のようだ

GBアドバンス	
タイトル	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート
発売元	スクウェア・エニックス
発売日	発売中
価格	5980円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

第3回めの今回は、モンスターの転身パターンを中心に、5章のストーリー攻略をお届け！

ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート™

全7系統・Sランクモンスターの転身パターンを公開！

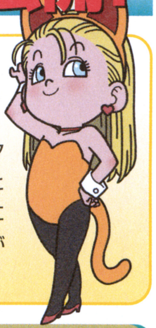
ここで公開するパターンには「ランク転身」と「特殊転身」の2タイプがある。モンスター名が書かれている特殊転身の場合はそのモンスターと心が必要になり、「○○系」となっているランク転身はその系統のモンスターと心が必要ということになる。ランク転身は転身結果がSランクにならないと別のモンスターに転身してしまうぞ。

表の見方

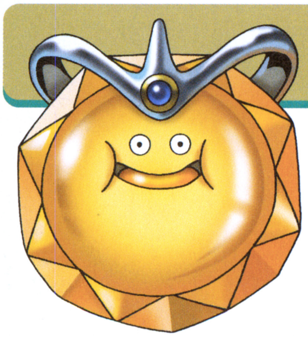
転身元のモンスターまたは系統	吹き込む心または心の系統	
メタルキング(+4)	メタルキング	メタルキング
メタルキング(+4)	メタルキング	クルスタルスライム
メタルキング(+4)	クリスタルスライム	クリスタルスライム
メタルキング(+4)	メタルキング	ゴールデンスライム
メタルキング(+4)	クリスタルスライム	ゴールデンスライム
メタルキング(+4)	グレイトドラゴン	グレイトドラゴン
メタルキング(+4)	グレイトドラゴン	グレイトドラゴン

DQM 耳より情報 ランクを下げる転身も！

転身には「特殊転身」と「ランク転身」以外に、「ランクダウン転身」というものが存在する。この転身はその名のとおりモンスターのランクを下げるというもので、「あそびにんの心」を使うことで転身が可能。高ランクのモンスターがレベル上限まで育ったときなどに有効だ。



何といっても特技耐性の高さが魅力！ スライム系



スライム系Sランクモンスターを生み出すには、スライム系のモンスター、スライム系の心、そのほかエレメント系ものがメインとなる。エレメント系の心は手に入りにくいが、ちいさなメダルを集めるか、ロンダルキアの洞くつのフレイムを倒して手に入れよう。

ゴールデンスライム

メタルキング(+4)	メタルキング	メタルキング
メタルキング(+4)	メタルキング	クルスタルスライム
メタルキング(+4)	クリスタルスライム	クリスタルスライム
メタルキング(+4)	メタルキング	ゴールデンスライム
メタルキング(+4)	クリスタルスライム	ゴールデンスライム
メタルキング(+4)	グレイトドラゴン	グレイトドラゴン
メタルキング(+4)	グレイトドラゴン	ゴールデンスライム
メタルキング(+4)	グレイトドラゴン	クリスタルスライム
メタルキング(+4)	グレイトドラゴン	メタルキング
クリスタルスライム(+4)	メタルキング	メタルキング
クリスタルスライム(+4)	メタルキング	クリスタルスライム
クリスタルスライム(+4)	クリスタルスライム	クリスタルスラム
クリスタルスライム(+4)	メタルキング	ゴールデンスライム
クリスタルスライム(+4)	クリスタルスライム	ゴールデンスライム
クリスタルスライム(+4)	グレイトドラゴン	グレイトドラゴン
クリスタルスライム(+4)	グレイトドラゴン	ゴールデンスライム
クリスタルスライム(+4)	グレイトドラゴン	クリスタルスライム
クリスタルスライム(+4)	グレイトドラゴン	メタルキング
ダークキング(+4)	メタルキング	ゴールデンスライム
ダークキング(+4)	クリスタルスライム	ゴールデンスライム
ダークキング(+4)	グレイトドラゴン	ゴールデンスライム

マスタースライム

スライム系	スライム系	エレメント系
エレメント系	スライム系	エレメント系

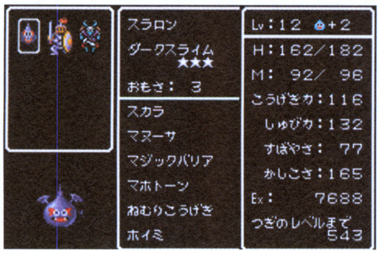
ダークキング

ダークナイト(+8)	ダークスライム	ダークスライム
ダークナイト	ダークナイト	ダークナイト
ダークナイト	キングスライム	悪魔系
ダークナイト	メタルキング	悪魔系
ダークナイト	バブルキング	悪魔系
ダークナイト	ダークキング	悪魔系
ダークナイト	ゴールデンスライム	悪魔系
ダークナイト	ビッグももんじゃ	スライム系
ダークナイト	ギガントドラゴン	スライム系
ダークナイト	ギガンテス	スライム系
ダークナイト	ボストロール	スライム系
ダークナイト	ローズバトラー	スライム系
ダークナイト	ゴーレム	スライム系
ダークナイト	うごくせきぞう	スライム系
ダークナイト	くものだいおう	スライム系
スライム系	スライム系	動物系
スライム系	スライム系	魔獣系
スライム系	スライム系	悪魔系
動物系	スライム系	スライム系
魔獣系	スライム系	スライム系
悪魔系	スライム系	スライム系

スピンスライム

スライム系	スライム系	スライム系
スライム系	スライム系	自然系
スライム系	スライム系	物質系
スライム系	自然系	エレメント系
自然系	スライム系	スライム系
自然系	スライム系	エレメント系
物質系	スライム系	スライム系
エレメント系	スライム系	スライム系
エレメント系	スライム系	自然系

➡ちいさなメダルを集めれば、手に入りにくいエレメント系がラクに手に入る

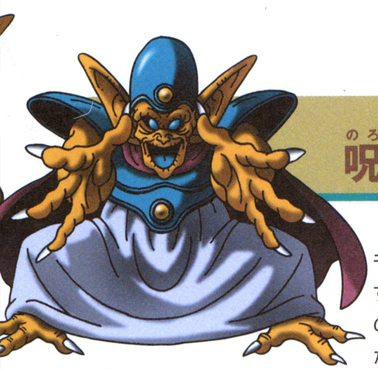


⬅スライムナイトやダークスライムをダークナイトに転身させ、ダークキングのもとにする

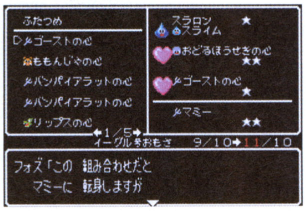
 ©2003 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

呪いの耐性＋攻撃力の高い特技に注目

悪魔系



悪魔系Sランクモンスターに転身するには、悪魔系の心が必要な場合が多い。ドラゴンの角なら、Aランクの「ドラゴンライダー」やBランクの「じごくのもんばん」などの心が手に入るので、行ってみるといいぞ。



←くさりまじんを仲間にしたいなら、マミーから転身させると必要な心も手に入りやすい

くさりまじん

マミー	うごくせきぞう	ギガンテス
マミー	うごくせきぞう	ボストロール
マミー	うごくせきぞう	ランプのまおう
マミー	ギガンテス	ボストロール
マミー	ギガンテス	ランプのまおう
マミー	ボストロール	ランプのまおう
スライム系	動物系	悪魔系
スライム系	物質系	悪魔系
動物系	スライム系	悪魔系
動物系	自然系	悪魔系
動物系	物質系	悪魔系
動物系	悪魔系	悪魔系
動物系	悪魔系	エレメント系
自然系	動物系	悪魔系
自然系	物質系	悪魔系
物質系	スライム系	悪魔系
物質系	動物系	悪魔系
物質系	自然系	悪魔系
物質系	悪魔系	悪魔系
物質系	悪魔系	エレメント系
悪魔系	スライム系	動物系
悪魔系	スライム系	物質系
悪魔系	動物系	自然系
悪魔系	動物系	物質系
悪魔系	動物系	悪魔系
悪魔系	動物系	エレメント系
悪魔系	自然系	物質系
悪魔系	物質系	悪魔系
悪魔系	物質系	エレメント系
エレメント系	動物系	悪魔系
エレメント系	物質系	悪魔系

グランドサタン

シルバーデビル	ローズバトラー	カオスドレイク
シルバーデビル	ローズバトラー	グランドシャーク
シルバーデビル	ローズバトラー	バブルキング
シルバーデビル	ローズバトラー	だいまどう
シルバーデビル	カオスドレイク	グランドシャーク
シルバーデビル	カオスドレイク	バブルキング
シルバーデビル	カオスドレイク	だいまどう
シルバーデビル	グランドシャーク	バブルキング
シルバーデビル	グランドシャーク	だいまどう
シルバーデビル	バブルキング	だいまどう
ボストロール	ダークキング	マッスルコング
ボストロール	ダークキング	グリフィンクス
ボストロール	ダークキング	グレイトドラゴン
ボストロール	ダークキング	パオーム
ボストロール	マッスルコング	グリフィンクス
ボストロール	マッスルコング	グレイトドラゴン
ボストロール	マッスルコング	パオーム
ボストロール	グリフィンクス	グレイトドラゴン
ボストロール	グリフィンクス	パオーム
ボストロール	グレイトドラゴン	パオーム
スライム系	自然系	悪魔系
スライム系	悪魔系	悪魔系
スライム系	悪魔系	エレメント系
魔獣系	悪魔系	悪魔系
自然系	スライム系	悪魔系
悪魔系	スライム系	自然系
悪魔系	スライム系	悪魔系
悪魔系	スライム系	エレメント系
悪魔系	魔獣系	悪魔系
エレメント系	スライム系	悪魔系

グラコス

マーマン（+30）	マーマン	マーマン
マーマン	バトルレックス	キングスライム
マーマン	バトルレックス	パオーム
マーマン	バトルレックス	トドマン
じごくのもんばん	トライワインダー	ボストロール
じごくのもんばん	トライワインダー	アンドレアル
じごくのもんばん	トライワインダー	キングスライム
じごくのもんばん	トライワインダー	ランプのまおう
じごくのもんばん	だいおうイカ	ボストロール
じごくのもんばん	だいおうイカ	アンドレアル
じごくのもんばん	だいおうイカ	キングスライム
じごくのもんばん	だいおうイカ	ランプのまおう
自然系	悪魔系	悪魔系
自然系	悪魔系	エレメント系
悪魔系	自然系	悪魔系
悪魔系	自然系	エレメント系
悪魔系	悪魔系	エレメント系
エレメント系	自然系	悪魔系
エレメント系	悪魔系	エレメント系

ワイトキング

がいこつけんし（+8）	がいこつけんし	がいこつけんし
がいこつけんし	がいこつけんし	だいまどう
がいこつけんし	がいこつけんし	デッドマスカー
がいこつけんし	がいこつけんし	ダークキング
がいこつけんし	だいまどう	だいまどう
がいこつけんし	だいまどう	デッドマスカー
がいこつけんし	だいまどう	ダークキング
がいこつけんし	デッドマスカー	デッドマスカー
がいこつけんし	デッドマスカー	ダークキング
がいこつけんし	ダークキング	ダークキング

だいまどう

あくましんかん	ボストロール	ボストロール
あくましんかん	ランプのまおう	ランプのまおう
あくましんかん	ドロルリウム	ドロルリウム
あくましんかん	ダークキング	ダークキング
あくましんかん	ジェノダーク	ジェノダーク
悪魔系	悪魔系	悪魔系
エレメント系	悪魔系	悪魔系

成長の早さと便利な回復系特技が使いやすい

自然系

自然系Sランクは転身元が自然系のモンスターという場合も多くあるが、自然系のモンスターには意外となりにくい。ナスビナーラが仲間になったら、系統を変えないように転身させていくようにして、Sランクを目指してみよう。転身させやすいマロンマンからプチヒーローへの転身、というのもいい。

➡ドロルリウムの転身に必要な「ドロル」の心は湖の洞くつに行けば手に入れられるぞ

ローズバトラー

じんめんじゅ（+8）	じんめんじゅ	じんめんじゅ
じんめんじゅ	だいおうイカ	やまたのおろち
じんめんじゅ	だいおうイカ	キングスライム
じんめんじゅ	だいおうイカ	キングレオ
じんめんじゅ	だいおうイカ	ジャミラス
じんめんじゅ	やまたのおろち	キングスライム
じんめんじゅ	やまたのおろち	キングレオ
じんめんじゅ	やまたのおろち	ジャミラス
じんめんじゅ	キングスライム	キングレオ
じんめんじゅ	キングスライム	ジャミラス
じんめんじゅ	キングレオ	ジャミラス
自然系	自然系	自然系
自然系	自然系	エレメント系
エレメント系	自然系	自然系
エレメント系	自然系	エレメント系

ふゆうじゅ

じんめんじゅ	ビックアイ	ヘルホーネット
じんめんじゅ	ビックアイ	ベルザブル
じんめんじゅ	ビックアイ	ドラゴンライダー
じんめんじゅ	ギガンテス	ヘルホーネット
じんめんじゅ	ギガンテス	ベルザブル
じんめんじゅ	ギガンテス	ドラゴンライダー
スライム系	自然系	自然系
自然系	スライム系	自然系

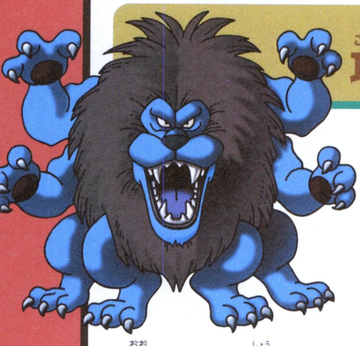
ドロルリウム

プチヒーロー	ドロル	くものだいおう
プチヒーロー	ドロル	うごくせきぞう
プチヒーロー	ドロル	ダークキング
プチヒーロー	ドロル	あくましんかん
魔獣系	自然系	自然系
自然系	魔獣系	自然系
自然系	自然系	悪魔系
悪魔系	自然系	自然系

デスサイザー

おおさそり	さそりアーマー	アンドレアル
おおさそり	さそりアーマー	グレイトドラゴン
おおさそり	さそりアーマー	ドラゴンライダー
おおさそり	さそりアーマー	エンゼルスライム
動物系	自然系	自然系
自然系	動物系	自然系
自然系	自然系	物質系
物質系	自然系	自然系

攻撃力の高さと攻撃系特技で攻め立て可能　動物系



動物系Sランクは、もとになるモンスターにも比較的楽に転身でき、必要な心も手に入りやすく、転身させるときの条件となる系統の選択肢も多い。また、5章まではなかなか手に入らないSランクのモンスターの心も、ベラヌール周辺にいるキラーパンサーから手に入れられるぞ。

➡キラーパンサーはSランクだけあって、かなり強いので要注意

➡ダークホーンなど必要な心は、ムーンブルク地方で多く手に入る

パオーム

ダークホーン	じんめんじゅ	ダークホーン
ダークホーン	じんめんじゅ	メタルキング
ダークホーン	じんめんじゅ	アンドレアル
ダークホーン	じんめんじゅ	ランプのまおう
ダークホーン	じんめんじゅ	うごくせきぞう
ダークホーン	ダークホーン	メタルキング
ダークホーン	ダークホーン	アンドレアル
ダークホーン	ダークホーン	ランプのまおう
ダークホーン	ダークホーン	うごくせきぞう
ダークホーン	メタルキング	アンドレアル
ダークホーン	メタルキング	ランプのまおう
ダークホーン	メタルキング	うごくせきぞう
ダークホーン	ランプのまおう	うごくせきぞう
スライム系	動物系	動物系
スライム系	動物系	自然系
スライム系	動物系	エレメント系
動物系	スライム系	動物系
動物系	スライム系	自然系
動物系	スライム系	エレメント系
動物系	動物系	動物系
自然系	スライム系	動物系
エレメント系	スライム系	動物系

マッスルゴング

キラーエイプ（+4）	キラーエイプ	キラーエイプ
キラーエイプ	キラーエイプ	ギガンテス
キラーエイプ	キラーエイプ	ボストロール
キラーエイプ	キラーエイプ	トドマン
キラーエイプ	キラーエイプ	ゴーレム
キラーエイプ	ギガンテス	ボストロール
キラーエイプ	ギガンテス	トドマン
キラーエイプ	ギガンテス	ゴーレム
キラーエイプ	ボストロール	トドマン
キラーエイプ	ボストロール	ゴーレム
キラーエイプ	トドマン	ゴーレム
動物系	動物系	物質系
動物系	動物系	悪魔系
物質系	動物系	動物系
悪魔系	動物系	動物系

キラーパンサー

ベビーパンサー（+30）	ベビーパンサー	ベビーパンサー
ベビーパンサー（+4）	キラーパンサー	動物系
ベビーパンサー（+4）	ビッグももんじゃ	動物系
ベビーパンサー（+4）	ギガントドラゴン	動物系
ベビーパンサー（+4）	ギガンテス	動物系
ベビーパンサー（+4）	ボストロール	動物系
ベビーパンサー（+4）	ローズバトラー	動物系
ベビーパンサー（+4）	ゴーレム	動物系
ベビーパンサー（+4）	うごくせきぞう	動物系
ベビーパンサー（+4）	くものだいおう	動物系

グランドシャーク

動物系	動物系	魔獣系
動物系	動物系	自然系
動物系	自然系	エレメント系
魔獣系	動物系	動物系
自然系	動物系	動物系
自然系	動物系	エレメント系
エレメント系	動物系	自然系

キングレオ

動物系	動物系	エレメント系
エレメント系	動物系	エレメント系

攻撃力・守備力ともに期待できる万能型　物質系

物質系Sランクモンスターは、やはり物質系の心を必要とするものが多い。ここまでで物質系Sランクの心を持つものはいないが、比較的手に入りやすいAランクの「うごくせきぞう」や、ロンダルキアの洞くつにいる同じくAランクの「キラーマシン」の心を手に入れておくといい。

➡ダーククリスタルに必要なクリスタルスライムの心はロンダルキアの洞くつで手に入る。マヒャドを使う強敵だ

⬅うごくせきぞうは、ベルポイの町の周辺に出現。かなりの高確率で心が手に入るので、それほど戦わなくてもいいはず

ダーククリスタル

ひょうがまじん	ようがんまじん	ようがんまじん
ひょうがまじん	ひょうがまじん	ようがんまじん
ひょうがまじん	ようがんまじん	クリスタルスライム
ひょうがまじん	クリスタルスライム	クリスタルスライム
ようがんまじん	ひょうがまじん	ひょうがまじん
ようがんまじん	ひょうがまじん	ようがんまじん
ようがんまじん	ひょうがまじん	クリスタルスライム
ようがんまじん	クリスタルスライム	クリスタルスライム
スライム系	自然系	物質系
スライム系	物質系	物質系
スライム系	物質系	エレメント系
自然系	スライム系	物質系
自然系	物質系	物質系
自然系	物質系	エレメント系
物質系	スライム系	自然系
物質系	スライム系	物質系
物質系	スライム系	エレメント系
物質系	自然系	物質系
物質系	自然系	エレメント系
物質系	物質系	悪魔系
物質系	物質系	エレメント系
悪魔系	物質系	物質系
エレメント系	スライム系	物質系
エレメント系	自然系	物質系
エレメント系	物質系	エレメント系

グリフィンクス

うごくせきぞう	グレイトドラゴン	セルゲイナス
うごくせきぞう	グレイトドラゴン	キラーパンサー
うごくせきぞう	セルゲイナス	キラーパンサー
うごくせきぞう（+4）	うごくせきぞう	うごくせきぞう
スライム系	動物系	物質系
動物系	スライム系	物質系
動物系	自然系	物質系
動物系	物質系	物質系
動物系	物質系	エレメント系
魔獣系	物質系	物質系
自然系	動物系	物質系
物質系	スライム系	動物系
物質系	動物系	自然系
物質系	動物系	物質系
物質系	動物系	エレメント系
物質系	魔獣系	物質系
物質系	物質系	物質系
エレメント系	動物系	物質系
エレメント系	物質系	物質系

キラーマシン2

キラーマシン（+8）	キラーマシン	キラーマシン

魔獣系

高いHPが期待でき攻撃系特技も充実

魔獣系Sランクモンスターは、特殊転身のパターンが比較的多い。ただ、どれも心が入手しにくいものが多いので、簡単に転身させたいと思うなら、ランク転身を使ったほうがいいだろう。

この中でも一番転身させやすいのは、特殊転身、ランク転身ともにパターンが多い「セルゲイナス」。ただ、このモンスターも特殊転身の場合は「グリフィンクス」や「カオスドレイク」など、特定のSランクモンスターの心が必要なため、ランク転身がおすすめだ。

⬆魔獣系転身にたびたび必要となる「アンドレアル」の心は、ロンダルキアの洞くつで手に入る。ただし、入手できる確率は低いので、まもの使いを連れて行こう

セルゲイナス

バトルレックス	ユニコーン	カオスドレイク
バトルレックス	グランドシャーク	カオスドレイク
バトルレックス	グランドサタン	カオスドレイク
バトルレックス	グリフィンクス	カオスドレイク
バトルレックス	グランドシャーク	ユニコーン
バトルレックス	グランドサタン	ユニコーン
バトルレックス	グリフィンクス	ユニコーン
バトルレックス	グランドサタン	グランドシャーク
バトルレックス	グリフィンクス	グランドシャーク
バトルレックス	グリフィンクス	グランドサタン
スライム系	魔獣系	物質系
スライム系	魔獣系	悪魔系
動物系	魔獣系	物質系
動物系	魔獣系	悪魔系
魔獣系	スライム系	物質系
魔獣系	スライム系	悪魔系
魔獣系	動物系	物質系
魔獣系	動物系	悪魔系
魔獣系	魔獣系	物質系
魔獣系	魔獣系	悪魔系
魔獣系	自然系	物質系
魔獣系	自然系	悪魔系
魔獣系	物質系	悪魔系
魔獣系	物質系	エレメント系
魔獣系	悪魔系	エレメント系
自然系	魔獣系	物質系
自然系	魔獣系	悪魔系
物質系	スライム系	魔獣系
物質系	動物系	魔獣系

物質系	魔獣系	魔獣系
物質系	魔獣系	自然系
物質系	魔獣系	悪魔系
物質系	魔獣系	エレメント系
悪魔系	スライム系	魔獣系
悪魔系	動物系	魔獣系
悪魔系	魔獣系	魔獣系
悪魔系	魔獣系	自然系
悪魔系	魔獣系	物質系
悪魔系	魔獣系	エレメント系
エレメント系	魔獣系	物質系
エレメント系	魔獣系	悪魔系

ジェノダーク

アンドレアル	やまたのおろち	グレイトドラゴン
アンドレアル	やまたのおろち	だいおうイカ
アンドレアル	やまたのおろち	アイアンホーク
アンドレアル	やまたのおろち	がいこつけんし
アンドレアル	やまたのおろち	かぼちゃのきし
アンドレアル	やまたのおろち	キラーマシン
アンドレアル	グレイトドラゴン	だいおうイカ
アンドレアル	グレイトドラゴン	アイアンホーク
アンドレアル	グレイトドラゴン	がいこつけんし
アンドレアル	グレイトドラゴン	かぼちゃのきし
アンドレアル	グレイトドラゴン	キラーマシン
アンドレアル	だいおうイカ	アイアンホーク
アンドレアル	だいおうイカ	がいこつけんし
アンドレアル	だいおうイカ	かぼちゃのきし
アンドレアル	だいおうイカ	キラーマシン
アンドレアル	アイアンホーク	がいこつけんし
アンドレアル	アイアンホーク	かぼちゃのきし
アンドレアル	アイアンホーク	キラーマシン
アンドレアル	がいこつけんし	かぼちゃのきし
アンドレアル	がいこつけんし	キラーマシン
アンドレアル	かぼちゃのきし	キラーマシン
ギガントドラゴン	トライワインダー	だいおうイカ
ギガントドラゴン	トライワインダー	がいこつけんし
ギガントドラゴン	がいこつけんし	だいおうイカ

カオスドレイク

ブーバー（+4）	アンドレアル	ダークホーン
ブーバー（+4）	アンドレアル	ジャミラス
ブーバー（+4）	アンドレアル	くさりまじん
ブーバー（+4）	アンドレアル	うごくせきぞう
ブーバー（+4）	ダークホーン	ジャミラス
ブーバー（+4）	ダークホーン	くさりまじん
ブーバー（+4）	ダークホーン	うごくせきぞう

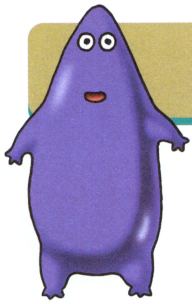
ブーバー（+4）	ジャミラス	くさりまじん
ブーバー（+4）	ジャミラス	うごくせきぞう
ブーバー（+4）	くさりまじん	うごくせきぞう
スライム系	動物系	魔獣系
動物系	スライム系	魔獣系
動物系	魔獣系	魔獣系
動物系	魔獣系	自然系
動物系	魔獣系	エレメント系
魔獣系	スライム系	動物系
魔獣系	動物系	魔獣系
魔獣系	動物系	自然系
魔獣系	動物系	エレメント系
魔獣系	魔獣系	エレメント系
自然系	動物系	魔獣系
エレメント系	動物系	魔獣系
エレメント系	魔獣系	エレメント系

ギガントドラゴン

グレイトドラゴン	アンドレアル	ビッグももんじゃ
グレイトドラゴン	アンドレアル	キングスライム
グレイトドラゴン	アンドレアル	ランプのまおう
グレイトドラゴン	アンドレアル	じんめんじゅ
グレイトドラゴン	アンドレアル	うごくせきぞう
グレイトドラゴン	ビッグももんじゃ	キングスライム
グレイトドラゴン	ビッグももんじゃ	ランプのまおう
グレイトドラゴン	ビッグももんじゃ	じんめんじゅ
グレイトドラゴン	ビッグももんじゃ	うごくせきぞう
グレイトドラゴン	キングスライム	ランプのまおう
グレイトドラゴン	キングスライム	じんめんじゅ
グレイトドラゴン	キングスライム	うごくせきぞう
グレイトドラゴン	ランプのまおう	じんめんじゅ
グレイトドラゴン	ランプのまおう	うごくせきぞう
グレイトドラゴン	じんめんじゅ	うごくせきぞう
魔獣系	魔獣系	魔獣系
エレメント系	魔獣系	魔獣系

にじくじゃく

ひくいどり(+8)	ひくいどり	ホークブリザード
ひくいどり(+8)	ホークブリザード	ホークブリザード
ホークブリザード(+8)	ひくいどり	ホークブリザード
ホークブリザード(+8)	ひくいどり	ひくいどり
スライム系	魔獣系	魔獣系
スライム系	魔獣系	自然系
スライム系	魔獣系	エレメント系
魔獣系	スライム系	魔獣系
魔獣系	スライム系	自然系
魔獣系	スライム系	エレメント系
魔獣系	魔獣系	自然系
魔獣系	自然系	エレメント系
自然系	スライム系	魔獣系
自然系	魔獣系	魔獣系
自然系	魔獣系	エレメント系
エレメント系	スライム系	魔獣系
エレメント系	魔獣系	自然系



エレメント系

成長は遅めだが能力自体は高い

エレメント系のSランクはパーラムのみ。転身パターンもかなり特殊で、りゅうおうの心が2つ必要な特殊転身か、エレメント系2つの心が必要なランク転身しかない。Sランクモンスターを転身元にして2つのエレメント系の心でパーラルに、というパターンでいこう。

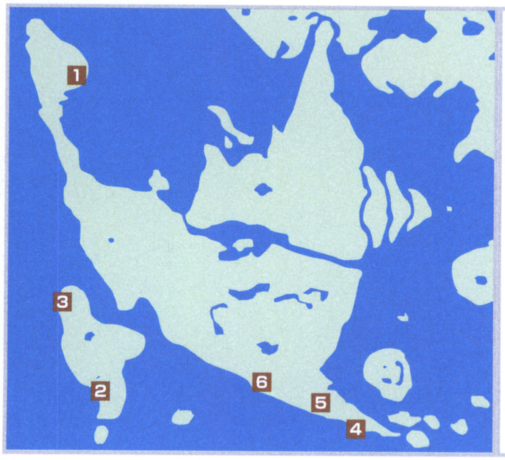
←転身元がSランクなら「かまいたち」や「ギズモ」の心でもOK

パーラル

全種族	りゅうおう	りゅうおう
スライム系	エレメント系	エレメント系
動物系	エレメント系	エレメント系
魔獣系	エレメント系	エレメント系
自然系	エレメント系	エレメント系
物質系	エレメント系	エレメント系
悪魔系	エレメント系	エレメント系
エレメント系	エレメント系	エレメント系

ストーリー攻略 第5章 海に広がる世界 ～ルプガナ地方～

ここからは荒れていた海も静まり、各地の船着き場が使えるようになる。もちろん行ったことのない新たな地へも行けるぞ。



1 ルプガナの町
2 ベラヌールの町
3 ベラヌールの船着き場
4 ロンダルキアの船着き場
5 ペルポイの町
6 ロンダルキアの洞くつ

おすすめルート

ルプガナの町
▼
ベラヌールの船着き場
▼
ベラヌールの町
▼
ベラヌールの船着き場
▼
ロンダルキアの船着き場
▼
ペルポイの町
▼
ロンダルキアの洞くつ

この地方に登場するモンスター

ス まどうスライム	魔 ビックアイ
ス メタルスライム	魔 アンドレアル
ス スライムナイト	魔 ドラゴンマッド
ス クリスタルスライム	自 プチヒーロー
ス はぐれメタル	自 オニオンマスター
ス バブルキング	自 おおきづち
動 アイアンタートル	自 じんめんじゅ
動 グリズリー	自 かぼちゃのきし
動 キラーパンサー	自 ひとくいそう
動 ぐんたいガニ	物 プロトキラー
動 ベビーパンサー	物 うごくせきぞう
動 アルミラージ	物 キラーマシン
魔 とかげせんし	悪 がいこつけんし
魔 ひくいどり	悪 マミー
魔 スカルゴン	エ フレイム

1 海の旅が始まる北端の港町 ルプガナの町

ドラゴンの角から北へ進むとルプガナの町に到着する。ここにある「ふなつきば」では、100ゴールド払うことで、ほかの船着き場に行くことができるぞ。行き先はベラヌールとサマルトリアだ。

道具屋 商品リスト

●アモールのみず	50G	●おもいでのすず	75G
●まほうのせいすい	100G	●キメラのつばさ	50G
●どくけしそう	12G	●さかな	85G
●せかいじゅのは	1000G	●おべんとう	120G

←道具屋には一人旅をこわがっている女の子が。話を聞いてみては？

↑ルプガナの町には教会、道具屋、宿屋、船着き場がある。ちなみに宿屋には2階があり、仲間にしろという人物がいるぞ

2 名物商人の売る珍品がポイント ベラヌールの町

ベラヌールの町には名物といわれる道具屋がある。ここでは石像が売られているが、その値段はかなり高め。どんなものかはわからないが、買ってみる価値はありそうだ。

道具屋 商品リスト

●アモールのみず	50G	●よびよせのつばさ	100G
●まほうのせいすい	100G	●キメラのつばさ	50G
●まんげつそう	30G	●おおきなりんご	55G
●おもいでのすず	75G	●おべんとう	120G

↑教会には以前、ムーンペタで出会った馬車好きの老人がいる。今回も馬車を見せてあげればいいことがあるかも

↑ベラヌールの町にある施設は宿屋、教会、酒場、道具屋の4つ。宿屋にはこの町にいるのが飽きた人物がいるので、話をきいてあげるといいぞ

3 ロンダルキアに至る中継地点 ベラヌールの船着き場

ベラヌールに行くためには、ルプガナからここまで来る必要がある。ここでは南にベラヌールの町があることが聞けるほか、「まよけのゆびわ」など珍しいアイテムが買えるぞ。

道具屋 商品リスト

●キメラのつばさ	50G	●まよけのゆびわ	500G
●きんいろのかね	500G	●さかな	85G

4 うずもれた町への出発点 ロンダルキアの船着き場

この船着き場から北へ進んでいけばペルポイの町に行けるぞ。ここで売られている「トラマナのつえ」は毒沼などのダメージを回避できる便利なアイテムなので買っておくといい。

道具屋 商品リスト

●おもいでのすず	75G	●キメラのつばさ	50G
●トラマナのつえ	200G	●さかな	85G

※この地方に登場するモンスターの最初の文字はそれぞれ ス-スライム系、動-動物系、魔-魔獣系、自-自然系、物-物質系、悪-悪魔系、エ-エレメント系を表しています。

5 最大のダンジョンへの行動拠点 ペルポイの町

ここでは北にあるロンダルキアの洞くつや、オーブの話が聞ける。話を聞いたら、万全の準備を整えてロンダルキアの洞くつを調べてみよう。

道具屋 商品リスト

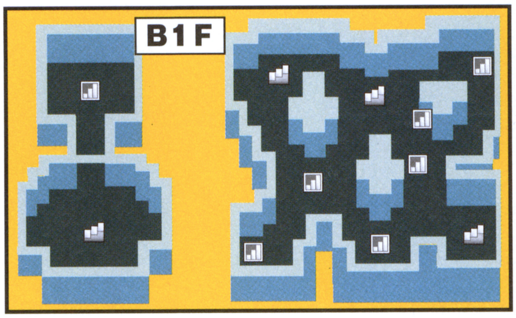
●アモールのみず	50G	●おもいでのすず	75G
●まほうのせいすい	100G	●せかいじゅのは	1000G
●どくけしそう	12G	●おおきなりんご	55G
●よびよせのつばさ	100G	●おべんとう	120G

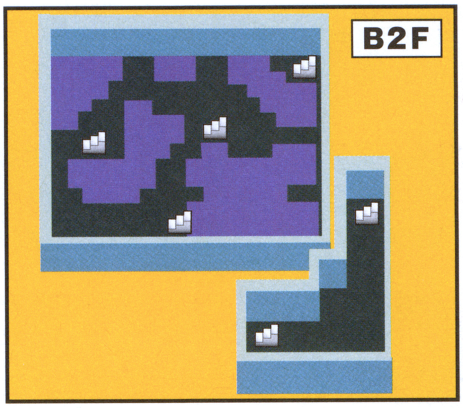
↑北の洞くつは入口が封じられているらしい。その場に行ってみればそこ開くヒントが見つかるかも

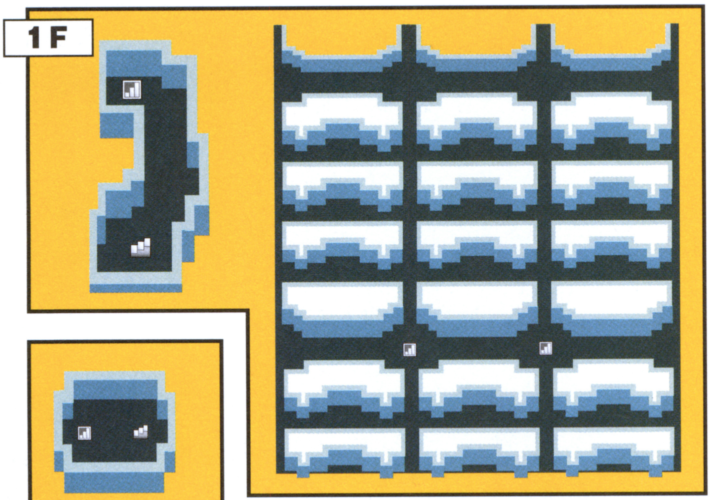
↑ここにある施設は道具屋、宿屋、教会、牢屋。いずれの場所にも困っていたり、わけありだったりという人がいるので、くまなく回ってみよう。牢屋の中にいる人には鉄格子ごしに話せるぞ

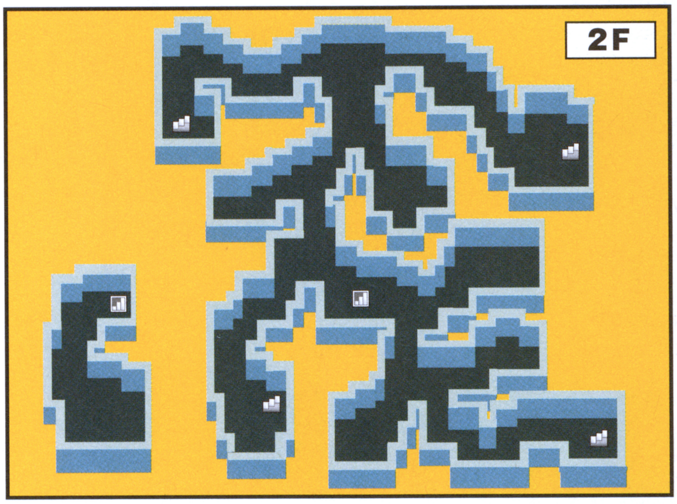
6 ロンダルキアの大地へ続くとされる洞くつ ロンダルキアの洞くつ

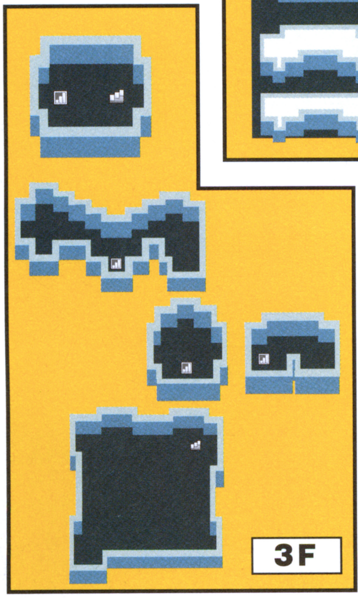
ロンダルキアの洞くつにはアルミラージ、アンドレアル、キラーマシン、クリスタルスライム、バブルキング、フレイム、マミー、はぐれメタル、ドラゴンマッドの9体が出現。中でもバブルキングは猛毒の攻撃を仕かけてくるので、医術士を仲間に加えておくといいぞ。1Fには無限にループするエリアがあるが、よく探せば、マップには書かれていない階段を見つけることができるはずだ。

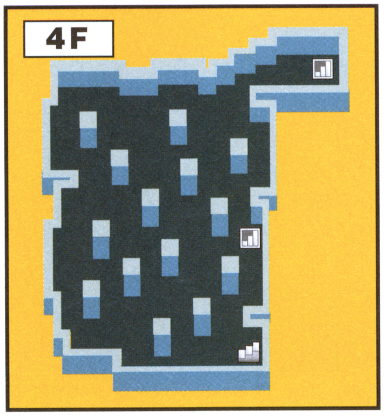


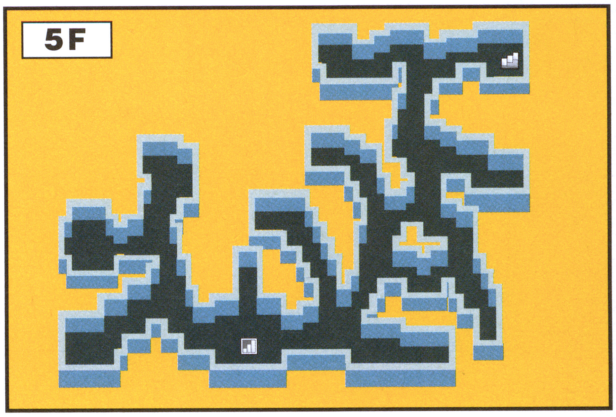






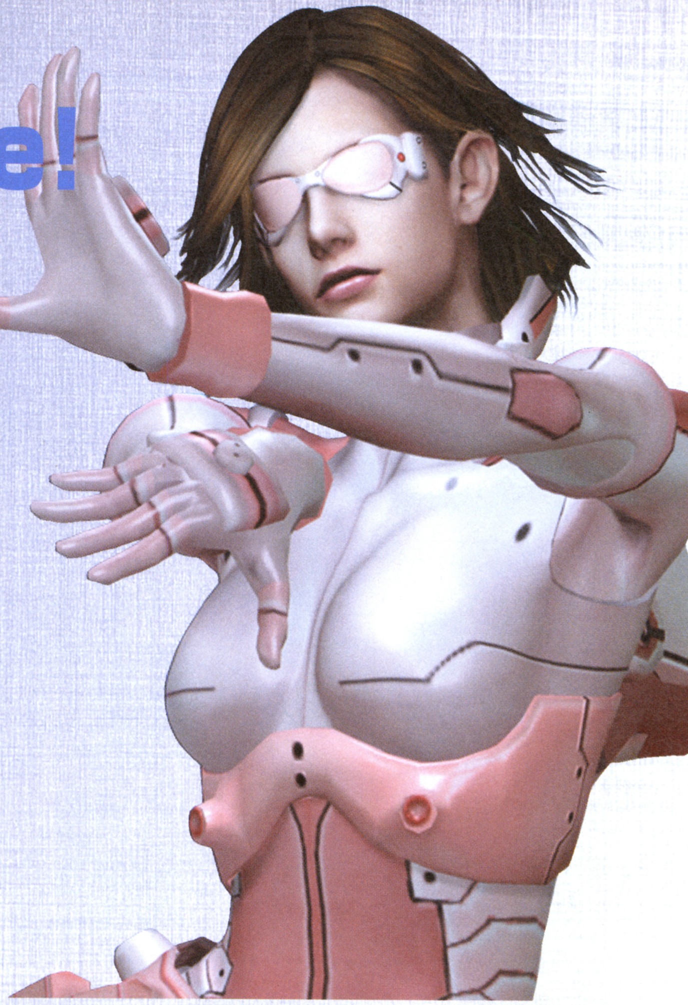






The Last Dance!

『P.N.03』の攻略も、いよいよラスト！今回は、ミッション10から最終ミッション11、そしてラスボス戦をバッチリ攻略。また、気になる隠し要素の出現条件についても、どどんと大公開するぞ！



P.N.03™
PRODUCT NUMBER

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	P.N.03（ピーエヌ スリー）	ジャンル	シューティングACT
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
発売日	発売中	メモリーカード	5ブロック
価 格	5800円		

隠し要素の出現方法を大公開！

ゲームクリア後に出現する隠し要素は、どのモードをクリアしたかによって右表のように変化する。基本条件はクリアだけなので、コンティニューは何回でもOK。最初から選択できる「イージー」か「ノーマル」でのプレイなら、クリアすれば隠しスーツの「ブラックバード」と「ハードモード」が必ず出現するのだ。「パピオン」は「ノーマル」の場合、下の条件を満たさないと出現しない。条件を満たすのは難しいので、確実に出現する「ハード」クリアを狙ったほうがよいだろう。なお、2周目以降をクリアすると、プラスαなエンディングの後に特別なイラストを見ることができるぞ。

条件 トータルタイム130分以下、トータルエネミーデストロイド（敵メカ兵器撃破数）580以上の時のみ出現する。

モード	1周目クリア	2周目以降クリア
イージー	Blackbird ハードモード	なし
ノーマル	Blackbird Papillon（※条件） ハードモード	Papillon（※条件） 隠しイラスト1
ハード	—	Papillon 隠しイラスト2

Blackbird
ブラックバード

「イージー」か「ノーマル」をクリアすれば出現。すべての性能が最初から最大という究極のスーツだ。連射能力も最大なので、Aボタンを押しっぱなしにするだけで、敵メカ兵器の体力をガンガン削ることができる。また、エナジードライブに「テングプロ」があるので、無敵状態にして戦えば、ボス戦も楽に戦える。

⬆すべてのパラメータが最大の状態でスタート。ぜひ、その強さを実感してほしい

⬆ショットと連射力が高いのでコンボも繋げやすい。ポイントをためてコンティニューを買おう

Papillon
パピオン

「ノーマル」で条件を満たすか、「ハード」をクリアすれば出現。気になる能力は、バリア以外の能力はすべて最大。また、エナジードライブを自由に入れ替えることもできる。

⬆バリアーがないので、確実な避けのテクニックが必要だ

⬅使用するエナジードライブを自分の好きなように選択できるのも特徴。ミッションにあわせて入れ替えよう

 ©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.

MISSION10～11攻略

敵兵器＆アイテムチャートの見方

ここからは、「NORMAL」モードでのミッション10～11の攻略ポイントを解説する。なお、ミッションごとにアイテム数や敵の出現数をまとめたチャートを掲載してある。チャート内のアイコンの詳細は右の通りとなっているので、攻略の参考にしてほしい。

- 敵メカ兵器
- バリアーゲージ完全回復
- バリアーゲージ少量回復
- ショップ
- エナジードライブゲージ完全回復
- S エナジードライブゲージ少量回復
- アイテムボックス
- コンティニュー+3
- コンティニュー+1

MISSION10

エナジー炉を破壊せよ

最深部にあるエナジー炉を破壊するのが目標となるミッション。ルーム数は15と多く、敵の耐久力も上がっているので、油断すると途中で死んでしまいやすい。回復アイテムが多めに設置されているので、エナジードライブを積極的に使用していくのがクリアのポイントだ。スーツはショットの攻撃力が高く、一定時間無敵状態になるエナジードライブ「テングプロ」が使用可能な「ウルトラブレイザー」で進めるのがオススメである。

↑「ウルトラブレイザー」がオススメ

↑エナジードライブを多用していこう

MISSION10 敵兵器＆アイテム配置チャート

- ROOM 1：敵メカ兵器×0
- ROOM 2：敵メカ兵器×4
- ROOM 5：敵メカ兵器×16／バリアーゲージ完全回復×1／コンティニュー+3×1／エナジードライブゲージ完全回復×3／? ×1
- ROOM 2：敵メカ兵器×9
- ROOM 5：敵メカ兵器×10／バリアーゲージ完全回復×1／アイテムボックス×1／バリアーゲージ少量回復×1／コンティニュー+3×1
- ROOM 6：敵メカ兵器×6
- ROOM 7：敵メカ兵器×8／バリアーゲージ完全回復×1／アイテムボックス×1／バリアーゲージ少量回復×1／コンティニュー+3×1
- ROOM 8：敵メカ兵器×4
- ROOM 9：敵メカ兵器×1／アイテムボックス×1／コンティニュー+3×1／ショップ×1
- ROOM 10：敵メカ兵器×5
- ROOM 11：敵メカ兵器×0／アイテムボックス×1／エナジードライブゲージ完全回復×1
- ROOM 12：敵メカ兵器×3
- ROOM 13：敵メカ兵器×2／バリアーゲージ完全回復×1／アイテムボックス×1／バリアーゲージ少量回復×1／コンティニュー+3×1
- ROOM 14：敵メカ兵器×0／エナジードライブゲージ完全回復×2
- ROOM 15：敵メカ兵器×3

ROOM 03/15 一体ずつ確実に倒す

全部で16体の敵メカ兵器が出現。うかつに前に進むと、敵メカ兵器に囲まれて集中砲火を浴びてしまうので、1体ずつ確実に倒していくことが大切。部屋の中央にはアイテムボックスもあるので、危なくなったら惜しまずにエナジードライブを使うこと。

←スタート地点でサイドステップしつつ撃破しよう

ROOM 04/15 ヴァイスピルケはジャンプで対応

入ってすぐゼーローゼが出現する。「ハリアー」を使って破壊してしまおう。このあと、ヴァイスピルケが2体出現する。至近距離で攻撃されそうになったら、前方ジャンプして後方へまわり込み攻撃しよう。

↑入ってすぐに出現するゼーローゼは、「ハリアー」で一気に破壊してしまおう

↑ヴァイスピルケの巨大レーザーは、後方に回り込んで攻撃すれば安全に倒せる

ROOM 07/15 誘導ミサイルに注意！

ルーム3と同じ構造の部屋。ここでも次々と敵メカ兵器が出現するので、むやみに前へ進まず、1体ずつ倒していくこと。ピルツーエムの誘導ミサイルは引きつけてサイドステップすれば避けることができる。ただし、複数同時に撃たれた場合は、避けるのが難しいので、「テングプロ」を使って安全に倒していこう。

←危なくなったら、無理せず「テングプロ」を使って無敵状態で戦おう

↑遠方から誘導ミサイルが飛んでくることもあるので、油断しないように！

ROOM 15/15 巨大レーザーは「テングプロ」で回避

中央のエナジー炉を破壊すればクリアとなる。バリアーが張られている間はこちらの攻撃が当らないので、バリアーが切れた瞬間にショットを叩き込もう。左右の砲台が光ったら巨大レーザーが発射される合図なので、「テングプロ」を使って避けよう。

←「テングプロ」を使えば、巨大レーザーは怖くない

※「敵兵器＆アイテム配置チャート」の敵出現数は、プレイ内容によって微妙に変化する場合があります。また、各アイテム数は敵を倒したときに出現するものは含まれていません。

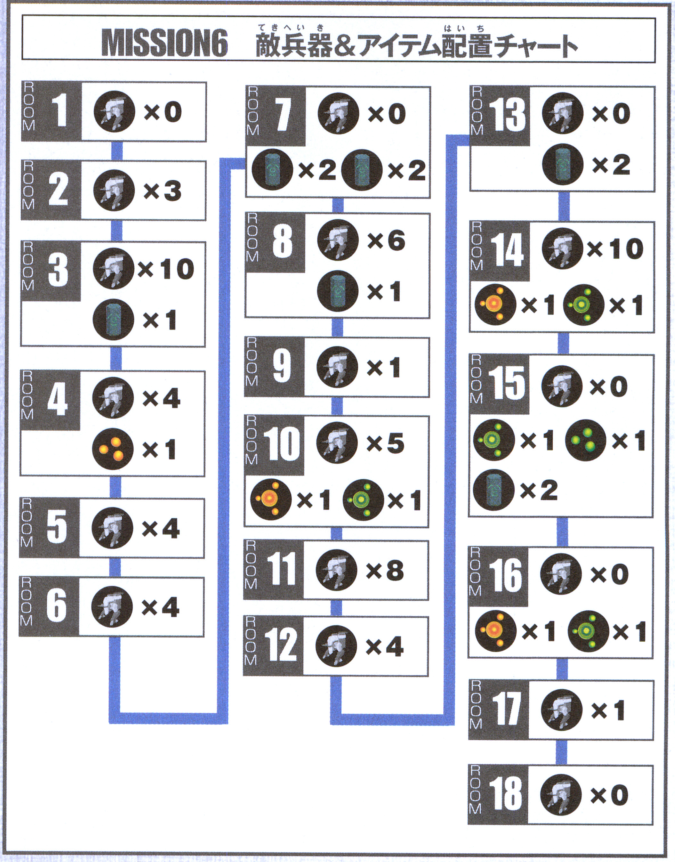
MISSION11

いよいよ最終ミッション！

最後のミッション。終盤には、連続で巨大メカ兵器との戦闘があるので、気合を入れていきたい。念のためにポイントでコンティニュー＋3を購入しておこう。スーツは、「テングプロ」の使える「ウルトラブレイザー」がオススメ。腕に自信のある人なら、これ以外のスーツでももちろんOKだ。

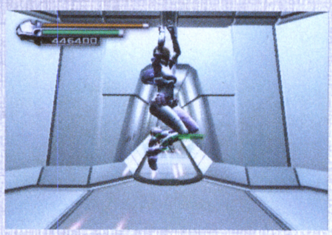
↑「ウルトラブレイザー」で挑戦するのが最も有効

←遂に最終決戦。巨大兵器アルラウネを撃破せよ！



ROOM 02/18 3体の敵メカ兵器を倒せ！

通路上に計3体の敵メカ兵器が出現する。レーザーはサイドステップ、プラズマ弾はサイドステップか後方ジャンプで避けよう。放射状にレーザーを撃たれた場合は、タイミングよく垂直ジャンプすれば避けることができる。



↑放射状にレーザーを撃ってきたら、垂直ジャンプして避けよう

↑2体目の敵メカ兵器は、「ハリアー」を使えば安全に倒すことができる

ROOM 04/18 手前の砲台はエナジードライブで撃破！

スタートしてすぐに、左右の壁に設置された砲台からレーザーが飛んでくる。至近距離から攻撃されるため、普通に避けるのは難しい。ここは、「テングプロ」を使って無敵状態になろう。あとは、手前の砲台から順番に1つずつ安全に破壊していけばOKだ。

←部屋に入ると同時に「テングプロ」を発動！

ROOM 05/18 敵メカ兵器にサーチされるな！

ここでは、ヴァルニュッセと同時に、空中を飛ぶ兵器が2体登場する。1体は、バリアーを張ってこちらのショットを防ぐ兵器で、倒さないとヴァルニュッセにダメージを与えられない。もう1体はヴァネッサをサーチする兵器で、逃がしてしまうと以降の部屋に出現する敵メカ兵器数が増えてしまう。出現したら優先的に倒そう。

←バリアーを張られると、こちらのショットが防がれてしまう

↑サーチされたあとコイツを逃がしてしまうと、後々苦労することになるので注意！

ROOM 06/18 壁を利用して巨大レーザーを防ぐ

まずは、正面にいるゼーローゼ2体を倒す。スタート地点は狭い通路になっていて攻撃を避けにくいので、前の広いスペースに移動して攻撃しよう。このあとは、壁を利用してレーザーを避けながら左右の砲台を破壊しよう。

↑前方の広いスペースに移動すれば、ゼーローゼの攻撃は避けやすい

↑巨大レーザーは、この位置にいれば左右の壁が防いでくれる。いわゆる安全地帯だ

ROOM 10/18 連携攻撃に注意

最初に左右の砲台を破壊する。砲台に光が集まり始めたら巨大レーザーを発射してくる合図なので、前方にあるくぼみの一番前の中央でしゃがんで避けよう。このあと、奥にガルデニーエとビルツ-ペー2体が出現する。時間差で攻撃してきてやっかいなので、「テングプロ」で安全に倒そう。

↑ここでしゃがめば、巨大レーザーを避けることができる。立っていると当たる場合がある

↑奥に登場する3体の敵メカ兵器は、「テングプロ」を使って安全に倒していこう

※「敵兵器＆アイテム配置チャート」の敵出現数は、プレイ内容によって微妙に変化する場合があります。また、各アイテム数は敵を倒したときに出現するものは含まれていません。

ROOM 14/18 巨大レーザーはくぼみで避ける

スタートしてすぐ、左右に砲台が出現。巨大レーザーは前方のくぼみでしゃがんで避けよう。次に、左右に計4体の敵メカ兵器が出現。ここは、ダメージを受けやすいので「テングプロ」を使って安全に倒そう。すべて倒したら、奥に進み左右にある砲台を破壊。巨大レーザーは中央のくぼみにある壁を使って避ければOKだ。最後に、扉の前に出現するピルツとピルツ-エムは「ハリアープロ」で倒してしまおう。

⬆最初の砲台は、ここでしゃがめば避けることができる

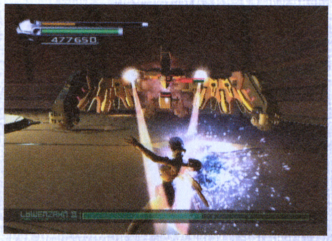
⬆2つ目の砲台を避ける場所はココ。余裕があれば、「テングプロ」で回避してもOKだ

ROOM 16/18 「テングプロ」で安全に撃破!

ミッション8で登場したレーヴェンツァーンの改良型「レーヴェンツァーン ツヴァイ」が登場。改良型には第3形態まである。安全に倒すなら、「テングプロ」を多用する方法が確実だ。相手が変形するごとに「テングプロ」を発動し、周囲の砲台は無視して、中央のみを攻撃すればいい。「テングプロ」3回で倒すことが可能だ。

⬆スタート地点から右を向いて待ち、敵が停止と同時に1回目を発動

⬆左右の砲台は無視して中央のみを攻撃。これで第2形態に変形させることができるはず


⬆再び右を向いて待ち、2回目を発動。同じように、ひたすら中央にショットを連射だ

⬆➡第3形態もスタートと同時に「テングプロ」を発動すれば、安全に倒せる

「ハードモード」に挑戦!

クリアしたあとは、「ハードモード」に挑戦しよう。敵メカ兵器のレベルは高くなっているが、開始直後に隠しスーツ「ブラックバード」を装備できるので、ストレスを感じることなく、楽しくプレイできるぞ。

➡ゲーム開始直後にショップがある。ここで、スーツを着替えよう

ROOM 17/18 最終ボス アルラウネと対決!

まずは、第1形態との戦闘。スタート直後は、後方ジャンプで間合いをとる。砲台に青い光が見えたらレーザーを撃ってくるので、サイドステップで避けよう。注意するのは2回目のレーザーで、連続でサイドステップしないと当たってしまいやすい。第2形態へ変形後は、最初はバルカンレーザで攻撃してくる。後方ジャンプで間合いをとり、サイドステップで避けよう。なお、以下で基本的なテクニックを解説したので参考にしてほしい。

⬆開始直後は、後方ジャンプで間合いをとってから攻撃しよう

⬆危なくなったら「テングプロ」を使って、ひたすら連射すべし!

テクニック 1 プラズマ弾の避け方

上空から青白いプラズマ弾をばらまく。発射されたら、後方へ移動すれば避けることができる。ただし、後方ジャンプしてしまうと、落ちて即死となる危険性が高いので注意。

⬆基本的には、ステージの一番後方にいれば当たる危険性は少ない

テクニック 2 暗黒弾は左右の一番前でOK

腕を振り上げ、広範囲へ暗黒弾を飛ばす。これは、ステージ左右の一番前にいれば当たることはない。このとき、敵メカ兵器を同時に出現させた場合などは、「テングプロ」で回避しよう。

⬆この位置にいれば暗黒弾が当たることはない。基本的には、この位置で戦おう

テクニック 3 捕獲弾はタイミングよくジャンプ

地面を這う、棒状の捕獲弾は垂直ジャンプすれば避けることができる。近づいてきたら、やや早めにジャンプするのが上手く避けるコツだ。自信がない人は「テングプロ」を使ってもOKだ。

⬆タイミングよくジャンプ。連続でくるので、ジャンプのみに集中しよう

テクニック 4 インフェルノーザーは「テングプロ」

上部の砲台からインフェルノレーザーを発射された場合は、すぐに「テングプロ」を使おう。それ以外の場合は、ギリギリまで逃げて追い詰められたら、エナジードライブで回避しよう。

⬆インフェルノレーザーが来たら、「テングプロ」を発動して避けるのが確実

とっておきの隠し要素大集合！

SOULCALIBUR II

バラエティ豊かな3Pコスチュームから、意表をつく隠し武器まで注目の情報を網羅！

敵も思わず油断する？ リンク最後の武器は虫取り網

ソウルエッジや大妖精の剣のあとに控えていたリンク最後の隠し武器は、なんと虫取り網だった！ というか、そもそも武器なのか？ という疑問がわくが、実際武器としての性能はイマイチ。リーチこそ標準的だが、攻撃力防御力ともに低く、これで戦うのは厳しい。ただ、その外見から相手が油断するのか、相手CPUのレベルが低下するという隠された効果もあるぞ。

敵CPUのレベルが低下！

⬆虫取り網を装備した状態で演舞してもらうこともできるぞ

⬅いくらCPUが弱くなってくれるとはいえ、この性能では焼け石に水

しかし武器としてはイマイチ

WEPON DATA

虫取り網

以前からリンクが愛用している品。いうまでもなく武器ではない。

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	ソウルキャリバーII
発売元	ナムコ
発売日	発売中
価格	6800円
ジャンル	格闘アクション
プレイ人数	1～2人用
メモリーカード	4ブロック

本来はハチや妖精を捕まえる道具

虫取り網は、体力を回復してくれる妖精や、敵を攻撃してくれるハチを捕まえる時に使うもの。ただ『神々のトライフォース』では、ボスのアグニムが放ってくる魔法を打ち返すという意外な使用法もあった。

GBA『神々のトライフォース＆4つの剣』

➡このように妖精を捕まえたい時に使うのだ

⬅魔法を跳ね返す虫取り網。実は強力!?

リンクにのみ4種類のカラーがある！

家庭用オリジナルの3Pコスチュームが用意されているキャラもいるが、リンクにのみ4種類のカラーがあることが判明！ ノーマルの緑に加え2Pは赤、3Pは青、4Pは紫となっている。色を聞いてピンと来た人もいるかもしれないが、これはGBA版『4つの剣』の4人のリンクの配色と同じ。ファンにはうれしい演出だ。

⬅赤や青のリンク。『4つの剣』とはまた違った印象を受ける

未公開イラスト一挙紹介

本誌未公開のイラストをここで一挙に紹介！ お待ちかねのリンクのハイモデルをはじめ、女性キャラを中心に多数の新イラストがあるので、心行くまで堪能して欲しい。なかにはキャラの意外な一面が見えるものもあるかも。

リンク

⬅⬆ハイモデルのリンクと剣を振るリンク

カサンドラ

➡何かの決意を感じさせるカサンドラの表情だ

©1995 1998 2002 2003 NAMCO LTD. The Legend of Zelda: ©1986-2003 Nintendo The Character named "Necrid" is created and designed by NAMCO as the derivative work of the Illustration drawn by Todd McFarlane Productions, Inc. The Character: ©2003 by Namco Limited. All rights reserved. Illustration: ©2003 by Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved.

ナムコキャラ夢の競演!? 特選3Pコスチューム大公開！

数ある3Pコスチュームの中でも特に目を引くのが、過去のナムコ作品のキャラをモチーフにしたものだ。ただ、元になった3タイトルはいずれも80年代に発表されたもの。かなり古く、元ネタがわかる人は少ないと思われるので、簡単にオリジナルのタイトルやキャラクタに触れてみたい。

⬆ワルキューレとカイが戦う!? こんな夢のような対決も楽しめるぞ

⬆3Pコスチュームでプロフィールを参照できる。再現度をチェックするのもよし

カサンドラ…ワルキューレ（『ワルキューレの冒険』）

⬆カサンドラの3Pコスチュームは『ワルキューレの冒険』のワルキューレ

➡『ワルキューレの冒険』は『ドルアーガの塔』とともに80年代を代表するナムコ作品なのだ

ソフィーティア…カイ（『ドルアーガの塔』）

⬅のコスチュームは『ドルアーガの塔』のヒロインであるカイがモチーフ

⬇カイは『カイの冒険』という作品で、悪魔ドルアーガと戦ったこともある

タキ…わや姫（『超絶倫人ベラボーマン』）

➡敵キャラながら根強い人気を誇るわや姫にふんするタキ。これがわかる人はかなりの通だね

まだまだある！ 意表をつく3Pコスチューム

他の3Pコスチュームには特に元になったネタがあるわけではない。しかし、それでもキャラのイメージががらっと変わるものが多いので必見だ。

➡おみくじの当たり棒をくわえて素浪人風の御剣。

⬆朝鮮の民族衣装で戦うソン・ミナ。普通のコスチュームとかなり違うので新鮮な印象を受ける

➡おてんばなイメージのシャンファだが、このコスチュームでは大人っぽく見える

➡タリムの3Pコスチュームは白と青が基調。頭にかぶる帽子のようなものが特徴的だ

⬅もともと気味の悪いヴォルドだが、3Pコスチュームでさらに不気味に

⬅なんだかよくわからないマスクをかぶり、戦闘機械らしくなった？

アイヴィー

➡剣に鞭に自在に姿を変えるアイヴィーブレード

タキ

➡真剣な眼差しのタキ。その目指す先に邪剣はあるのか

シャンファ

⬆舞うように戦うシャンファ。実は元皇帝親衛隊なのだ

ユンスン

⬆ユンスンは剣術の他に、豊富な蹴り技の使い手でもある

これでホントに戦うの？ 全18キャラのお笑い武器一覧

リンクの虫取り網同様、他のキャラの最後の武器もお笑い系。当然、攻撃力も防御力も弱く武器としては使い物にならないが、虫取り網と同じく敵CPUレベルを下げる効果がある。しかし、なんといっても一番の見所は見た目の面白さだろう。楽器や日用品で戦えば爆笑必至の面白勝負が楽しめるぞ。

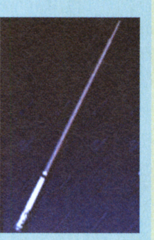
相手を殴ると音が出る！

←ヴォルドの最後の隠し武器はなんとタンブーラ（タンバリン）。これで殴るとちゃんと「シャン」と音が鳴る。相手に屈辱感を与えること間違いなし

←普段持っているソウルエッジとのギャップが笑えるガレーオール

←勝ちポーズを決めるシャンファ。筆で勝ったのだから笑うより驚いてしまう

ステッキ（ラファエル）



紳士のたしなみであるステッキ。剣術の修行を積んでいる者が持てば、即席の武器にはなるかもしれない。正装のラファエルによく似合う。

重り（タリム）

タリムの生まれた村でお仕置きに使われる重り。悪いことをした子供はこれを持って長時間立っていなければならないらしい。

子供用（ユンスン）

かつてソン・ミナがユンスンに渡した刀。よく見ると目立たないところに子供用と彫られている。つまり彼は子供扱いされてしまったのだ。

懐かしの品（カサンドラ）

姉ソフィーティアの夫鍛冶屋ロティオンが駆け出しのころに作った剣。何者かが八つ当たりで酷使したらしく今ではボロボロになっている。

田舎土産（御剣）

日本の侍と名乗る男が北欧の一家に一夜の宿賃として置いていった木刀。男が言うには故郷のものらしいが、調べるとこの地方の木であった。

煙管（タキ）

タバコを吸うための金属性キセル。その煙を使って怪蛇を退治する話があるが、タキも妖怪退治のために持っているのだろうか。

タンブーラ（ヴォルド）

タンバリンの歴史は長く、紀元前の壁画に描かれているという。ベルチーのコレクションに含まれていたこれも古いものなのだろう。

ガレーオール（ナイトメア）

ガレー船のオールの柄を切って持ちやすくしたもの。見た目は滑稽なのだが、ナイトメアが怪力で振り回すとそれなりに使えるかもしれない。

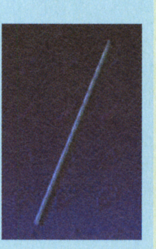
石塊（アスタロス）

棒に石の塊を固定しただけ。きわめて原始的な武器で、見た目も少々情けない。アスタロスといえど、これで戦うと苦戦は免れないだろう。

プロトタイプアイヴィーブレード（アイヴィー）

アイヴィーがバレンタインを生み出す過程の試行錯誤のなから生まれた武器。彼女が黒魔術を使う前のもので、武器としての完成度は低い。

竹竿（キリク）



何の変哲もない竹を切っただけの竿。あるところで名所の竹として売られており、長考の挙句購入したがもちろんニセモノであった。

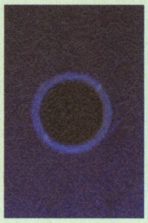
筆（シャンファ）

墨を使って、字を書くための道具。優れた軍人の家系であるシャンファの家には、先祖が筆で刺客を撃退したという逸話が残されているという。

虫喰（マキシ）

琉球の首里にあるマキシの生家の物置に残されていた古いヌンチャク。どうやら彼が武術を習い始めた時に使っていたものらしい。

ファジーウィスプ（ネクリッド）



存在すら曖昧に見えるほど希薄で頼りないチリの集合体。光を反射して輝く外見は美しいが、ネクリッドの力を引き出すには到底及ばない。

思い出の品（ソフィーティア）

ソフィーティアの夫鍛冶屋ロティオンが初めて作ったという思い出の盾。長い間物置に放置されていたが、誰かが持ち出したらしい。

羽ぼうき（ソン・ミナ）

羽で造られたほうき。良い物になると非常に柔らかい羽毛を使用して造られており、絵などの美術品のほこりを取る時に使われる。

シェパードクルーク（吉光）

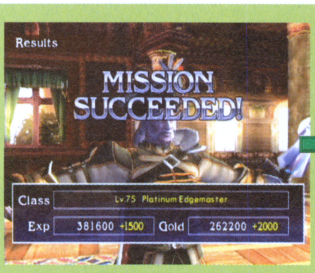
羊飼いなら誰もが持っている一方が曲がった杖。武器として有効だとは思えないが、吉光には彼なりの考えがあるのかもしれない。

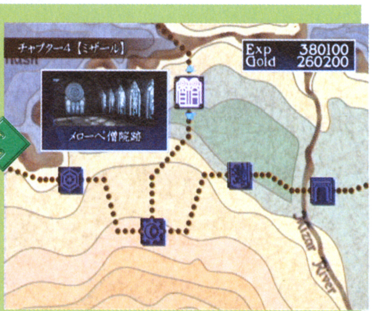
模造刀（セルバンテス）

セルバンテスが復活したあと作成したもの。良質な材料を使って大変丁寧に仕上げられている。そのできばえから見て彼は意外に器用らしい。

最後の武器はSub Chapter2で買おう

10番目までの武器や3Pコスチュームなどは、ウェポンマスターモードのミッションを1つずつクリアしていけば自然と買えるようになる。特定のミッションクリア後に最後の武器が手に入るキャラもいるが、全てをそろえようと思ったらSub Chapter2のショップで購入するしかない。そこには「LV.71 Iron Edgemaster」以上になってからChapter 4のメローベ寺院跡のエクストラミッションをクリアすると入れるぞ。





↑➡条件を満たすとこのように新しい道が開ける。この先がSub Chapter2だ

学校法人ニンドリ学園

午後は○○おもいっきりニンドリヤー
（奈良県／わたこさん）（兵庫県／ハヅキさん）

今号はすっかり『RUNE II』特集号と化してるみたいですが、読者のコーナーニンドリ学園はいつも通りノンビリやっていきますよん。体験版目当てに初めて読んだ、という読者さんもいるのかな？　気が向いたらアンケートで投稿してちょーだいね。（担当かややん）

●テレビを見ていたら「大人も子供もおねーさんも」というどっかで聞いたフレーズが…。画面には『MOTHER』の文字も…？ かなり眠かったので、もしかしたら夢なのかも…。

【東京都／逆転音頭さん】

──『MOTHER1＋2』のCMはほんと突然だったもんね〜。夜11時過ぎとかに流れていたので、見られなかった人も多いと思います。実は前号の毎月新聞で紹介したCM、録画するのが大変だったんですよ。任天堂から話は聞いていたんだけど、具体的な時間までは分からなかったので、ずっとテレビかじりついてました。ようやくCMを見られたのはメ切の数時間前という状況。ああ間に合ってよかった…。

●ここ1年近く、無言電話がたびたびかかってきます。恨まれる覚えなんてないんだけど…。と、持っていきようのない怒りを『スマブラDX』にぶつけたら、今までできなかったイベント戦レベル50をクリアしちゃいました。えへ。

【三重県／田村幸恵さん★】

──電話する勇気があるのなら伝えたいことも伝えちゃえ、と思います私。そいえば昔「私覚えてる？」としか言わない人から電話があったっけ。なにが言いたかったのかなぁと今でも気になってたり。

●最近いいことがないので、すごく落ち込んでます。だからいい気分にしてください。

【埼玉県／ひゅ〜さん】

──なにかに失望したのなら忘れるor考えないようにする。んで今できることをやる。できないことを悔やんでも仕方ないじゃん。とマジメにお答えしてみました。

●幼なじみが岩手の盛岡でカービィの千歳飴を見つけたそうです。

【宮城県／刻咲のあさん】

──いろいろ出てるね。カレーとか買いたいんだけどオジサンには買い辛いです(笑)。

（東京都／一本釣りカドックさん）
いいんです。実は20〜30代読者さんも多いんです。リアルタイムでファミコンを遊んだ思い出とか語っちゃってください

（静岡県／たべっこどうぶつさん）
とりあえず学校に着く前に、おまわりさんから事情聴取とか受けちゃいそうな格好だよね（笑）

（長崎県／デブマリオさん）
うお、なぜこのキャラを知ってるの!? 飯田さんの次回作に出る予定の主役なのに…（ウソ）

今号の目標　異議あり！
シャンプーのときに成歩堂龍一の髪型を作ってみる

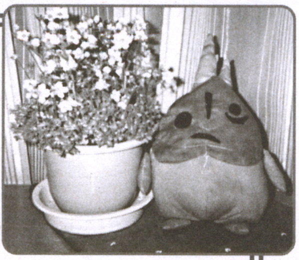
【福島県／カモミールさん】

ニンドリーナ田中

オラが村のお宝自慢

おらがむらのおたからじまん

Treasure No.42
手作りマコレ



『風のタクト』をプレイして大好きになったマコレの人形を作ってみました。今年スペースワールドがあったら持っていこうと思ってます。

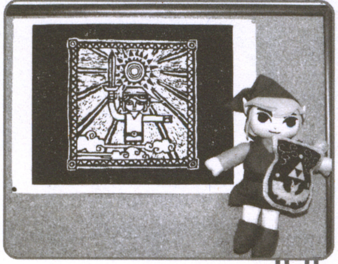
【神奈川県／さっつんさん】

──おおお、なんか実物大っぽい大きさ。イベントがあったらぜひ見せてね！

Treasure No.43
伝説の勇者の版画

『風のタクト』のオープニングを版画にしました。元の絵を反転させなかったので向きが逆になってますけど。

【北海道／サホヘンさん】



──以前、リンクのぬいぐるみを送ってくれたサホヘンさんですね。リンクが右利きなのは惜しいけど、版画はこのイラストにピッタリかも！

注意
お宝の投稿は、できるだけ写真でお願いします。実物を直接投稿するのもOKですが、返却はできませんので注意してください。なお、お宝はグッズ関連以外にも、例えば近所で見かけた任天堂っぽいもの、ゲームっぽいもの（リンクに似てるネコ、とかね）も大歓迎ですよー。

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　フリートーク」係 まで

続けてひっそりと名前募集！ 彼女に新しい名前をつけてみてね。イラストでもOKかも(笑)。よろしく！

シリーズダジャレドリーム

メイドさんワリオ（イン）

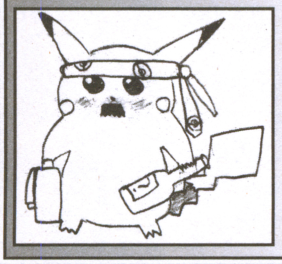
【千葉県／くるみさん】

ある意味、最強のゲームなんじゃないでしょうか。見たくない…。

今週の日直さん

名前：美化チュウ
習性：いつもバケツ、ぞうきん、ゴミぶくろ、ちりとり、ほうきを持っている。
特徴：胸の飾りは美化委員のしるしである。

【香川県／なんでもさん】



名前：ピ課長
分布：シルフカンパニー本社ビル。
得意技：電撃説教
電気酔いショック
ヨッパライげき

【大阪府／あひゃあさん】

ドリーム大予言 信じなさい 信じなさい…

●『カービィのエアライド』は、予約特典として「みりん」「塩」がついてきます。一番おいしい料理を作った人が優勝です。

【大阪府／いとこんさん】

●『どうぶつの森2』では、なにかの条件でチンクルが隠し住人として登場するらしい。

【広島県／ギガ朗さん】

●『ソウルキャリバーII』でリンクが100連敗すると、チンクルが飛んできて相手と戦ってくれる。

【高知県／ゴリゴリさん】

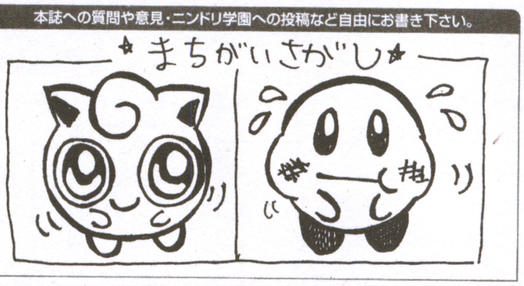
●次号から、ニンドリの定価が398ルピーになる。

【福岡県／綾部豊さん】

●今度、東京都某所にニンドリ学園が建つ。学園長はサオヘン。信じなさい信じなさい…。

【大阪府／みすたぁぼんさん】

一発！芸達者!!



間違いよりも合ってるトコを探すほうが大変そうなんですけど…（笑）

（神奈川県／ウメ吉さん）

こんな○○はイヤだ！

●赤ピクミンと青ピクミンが、「なんでだろぉ～」と踊ってる。

【北海道／ボンバイエさん】

●歌を唄っているフリをして口パクでやりすごす、とたけけ。

【栃木県／kanonさん】

●『スマブラ』のヒートソードが、工事現場の人とかが持ってる光るアレ。

【埼玉県／ポピーさん】

●こんな『ファイアーエムブレム』はイヤだ！ リセットさんが参戦したため、リセットするたびに出てくる…。

【愛知県／ハネッコ平岡さん】

●マリオがリアルな40歳はイヤだ！ 走れない、ジャンプできない、ハゲ…。ただのおっちゃん…。

【三重県／SACKさん】

●中が見えないからって腕や足のムダ毛処理を怠っているサムス。

【東京都／桃色インコがほしい。さん】

●「あなただけについていく」ため、ストーカー法違反で捕まったピクミン。

【千葉県／やくびょうがみさん】

●女版チンクル。特にギャル系。

【神奈川県／星屑夢々さん★】

●「てれや」「おくびょう」でモンスターボールから出てきてくれないポケモン。

【北海道／なすびーNNさん】

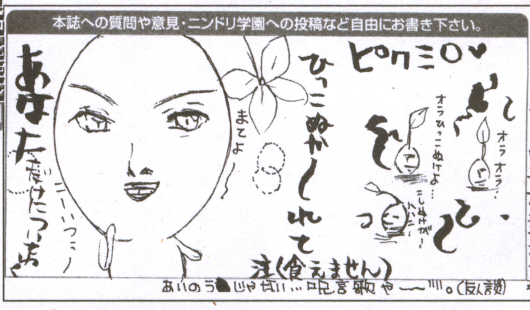
●おネエ口調でリンクを導く赤獅子の王。

【千葉県／桜井カナンさん】

●リンクだけがリアルな『風のタクト』。

【大阪府／コルディケプスさん】

一発！芸達者!!



そんな性格の悪そうなピクミンはイヤだ…。顔もリアルになっちゃイヤぁ～!!

（徳島県／けいさん）

学園父母の会

お父さんお母さんに関する話題のコーナー

●おかんにマコレを見せたら、「カーバンクルに似てるね」だって。似てねえよ！

【千葉県／かび丸さん】

●わが家では兄弟3人でニンドリを読んでいたのですが、兄が1人暮らしを始めたためニンドリ需要が1冊増えましたよー。

【福島県／一歩さん】

●『どうぶつの森』をやっていると甥っ子と姪っ子が寄ってくるので恥ずかしくなってしまう。

【宮城県／タッケさん】

●『どうぶつの森＋』をお母さんに勧めたら「できないからアンタやって」と言われた。で勝手に落とし穴とか作ったら怒られた。じゃあ自分でやってよ！

【長野県／ヌメさん】

●『4つの剣』をやりたいがために、息子に頼んでソフトを持っている友達を3人連れてきてもらった。ジュースやお菓子を出してサービスしたのに一度もやらせてもらえなかった…。

【神奈川県／猫屋敷さん】

一発！芸達者!!

（P）ピクルスを（N）なんと（03）3つもあげちゃおう！…っていうのじゃダメですか

（石川県／豚ジルさん）

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

異論・反論、どっちでSHOW!?

今回のテーマ
自分がさらわれるなら クッパとガノンどっちがいい？

・クッパ・

●クッパって、裏ではきっとやさしいんじゃないかと思う。
【埼玉県／チャミタヌさん他いっぱい】

●なんか身の回りの世話もしてくれそう。子供もいるしさ。
【埼玉県／カビゴンゆっぺさん】

●空飛ぶクッパクラウンに乗れたりして楽しそう！
【兵庫県／五島誠一朗さん】

●ノコノコさんと仲良くしたい。
【京都府／赤間ロシアさん】

●こっちのほうが待遇よさそう。
【栃木県／灯野瑠姫さん】

・ガノン・

●リンクに助けられたいから！
【愛知県／加納舞子さん他多数】

●あんな素敵なおじさまなら！捕まってるときも見とれてそう。
【島根県／梨比さん】

●さらう理由が納得できるので。
【北海道／水藻さん】

●リンクがいないとおとなしそう。ゴハンとか作ってくれそう（笑）。
【宮城県／松本ズコさん】

●クッパは、さらわれるときに甲羅のトゲが刺さりそうだ。
【愛知県／キューブexさん】

―というわけで、票数はかろうじてガノンのほうが多かったですが、ほぼ接戦でした。ガノン側は、リンクが目当てな人も多かったんですけどね（笑）。クッパも最近「実はいいヤツ」説が流れているようです。ではでは、次回のお題は…

クッパ軍団とテトラ海賊団、自分が入るならどっち？
Vol.92→5/21締め切り （千葉県／緑山田さんからのリクエスト）

どっちも下っパとしてコキ使われそう（笑）ですが、どっちに入りたいですか？

ちょっと気になる、こんなコト

●GBプレーヤーが出たおかげで、GBAソフトの音質が良くなりましたね。
【宮崎県／武田栄作さん】

●『ソウルキャリバーII』のリンクで、しゃがみガード（↓+G）を連続でやると、思わず「あい～ん」と言いたくなるのです。
【京都府／はやしえりこさん&さくらこさん】

●『ソウルキャリバーII』のタキって、声優さんが子供リンクの人なんですよ。知ってました？
【千葉県／熊猫らんまさん】

●『ロックマンエグゼ3ブラック』の、やいとの部屋でマリオな服があるんです。解説は「トップデザイナーのリマオ・イルージのデザインした服だ」とあります。まさか…。
【埼玉県／しらいふうさん】

●Vol.88のサオヘンがなにか物足りないと思ったら、チンクルのコスプレじゃないからだった。
【群馬県／翠緑悠さん】

●『風のタクト』のエンディングで、海の底に沈んだはずの赤獅子の王が出ていたのはなぜ？
【京都府／オッポレ祭さん】

―きっとリンクたちが同じデザインの舟を作ったんですよ。首の曲がらない、しゃべらない普通の舟だと思います。

クイズ ニンドレア

●シルエットクイズです。左の影はなんでしょう？
A矢　Bピクピクニンジン
Cアリ　Dその他（　　）
【東京都／波芙時さん★】

●まわりを明るくするカービィのコピー技はどれでしょう？
Aライト　Bコンセント
C懐中電灯　Dハゲ頭
【栃木県／mimiyan.さん】

●アリルがリンクを見つけたとき使うアイテムはどれ？
A花札　Bマスク
C目薬　Dマクラ
【北海道／リリアンさん】

●緑のアイツといえば誰？
Aリンク　Bヨッシー
Cチンクル　Dその他
…ルイージは？
【東京都／桐りさん】

●『バイオ4』のモンスターは？
Aエイリアン　Bサルゾンビー
Cハンター　Dナゾの動物
【鹿児島県／SAXさん】

一発！芸達者!!

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。

戸締まりの次はお金拾うのかサムスは（笑）。でも本当にそんなポーズに見えるから不思議だ
（北海道／神夢さん）

正夢、アホ夢、私のドリーム

●昼寝してるときにサリアの夢を見た。起きたら髪の毛がサリアっぽくなっていた。耳元あたりがこう、ツンと上向いて。
【茨城県／Yカービィさん】

●夢の中で、私はピクミンだらけの部屋にいて、歩くたびに足元でプチプチ…。夢でよかった。
【和歌山県／佳月悠兎さん】

●お腹が痛くて寝込んでいるとき、リンクが付き添って赤い薬を飲ませてくれる夢をみました～♪ 起きたら祖母が正露丸を持ってた。ちゃんと飲みましたよ。
【北海道／十鬼丸さん】

●ある日ゲーム屋に行くと、桜井さんが店員として働いていました。私はカービィのソフトを買わないとマズイと思いました。
【富山県／董浦さん】

●なぜか私がナウスで、ファルコがすごい勢いで「肉、肉食わせろお～っ！！」といいながら私（ナウス）を全力疾走で追いかけてきた夢を見ました。
【E-mail／金城歩さん】

校則 ニンドリ学園 もろもろのコーナー

◎各コーナーへの投稿はアンケートハガキ裏面の「自由にお書き下さい」欄に書いてね。（希望のコーナー名もね）。また、ハガキや封書、メールでもOK。郵送は下の宛先へ。メールは「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。〆切は、6日発売号が前月の22日ごろ、21日発売号がその月の6日ごろです。毎号、採用者の名前の最後に★が付いている5名には特製カンバッジをプレゼントします！

ARE YOU NINDRYA-?
毎号5名にカンバッチプレゼント！

シリーズダジャレドリーム

ファイアーエムブレム ドラキュラ（トラキア）776
【千葉県／キトさん】

いい男さんが多数登場する「エムブレム」「キャッスルヴァニア」がセットになった、夢のようなゲームですね（違）。

◎読者が書いた インプレッション

ゲームの通信簿

校則 ゲームの通信簿

◎このコーナーへの投稿は、普通のハガキ・封書・Eメールで募集しています。ハガキや封書は、下の欄外のあて先へどうぞ。Eメールの場合は「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。ゲームとハード名（またはテーマ）、感想のタイトルも書いてね。文章の量はアバウトでOK。それから自分の住所と名前（ペンネーム）を忘れずにね！

かややんです。このページは極端に文字ばっかりで、読んでくれている人も少ないのかなぁと思っていたら、ここ最近は続々と面白い投稿が届くようになりました。やっぱり自分の買ったゲームが他の人はどう思ってるのかって、気になるんだよね。

シリーズダジャレドリーム 義父とペア

【埼玉県／岸利透さん】

ふわっははははは。読めば読むほど面白さがにじみ出てきました。今号のダジャレ王サマ決定〜。次号までダジャレ王を自認してください。

GBA メイド イン ワリオ

こんなゲームを待ってた！

【秋田県／ロクヨンEOさん】

僕はゲームをしていてギモンに思うことがありました。それは、ゲームというものは遊ぶもので、楽しむものです。けど、今のゲームには遊んでいて楽しいことばかりではないものが多いと思います。

たとえば、RPGは自分が冒険している気分になったり、ストーリーが感動的だったりしますが、謎解きがひとつ分からないだけで止まってしまったり、強いモンスターがなかなか倒せなかったりと、楽しむことばかりではありません。格闘ゲームだって相手が強くて倒せなかったり、アクションゲームにだってジャンプに失敗して転落したり、プレイ中にはストレスが溜まることもしばしばです。これらのゲームは、練習して上手くなればいいんでしょうが、僕はそうではなく、もっと純粋に楽しめて、笑って遊べるゲームはないかと思っていたのです。

そんな夢を叶えてくれたのが『メイド イン ワリオ』です。任天堂がこれまで生んできたおもちゃやゲームの数々がミニミニのプチゲームになっている。しかも、ホンの一瞬で勝負が決まる。こんなお手軽で単純で、失敗しても楽しめ、笑って遊べる遊べるゲームのように見えました。

—本当にストレスの少ないゲームだと思います。初めてみるプチゲームのルールの分からなさ加減でさえ、心地よく感じるくらい。今の時代にぴったりマッチしている作品なのかもしれません。

GC ゼルダの伝説 風のタクト

2人のリンク

【栃木県／リオンさん★】

私は本当に『時のオカリナ』が好きです。今でも。なので、『風のタクト』のCMはかなりショックでした（絵が）。でもニンドリを読み、『風タク』と『時オカ』のリンクが別人だと知ると、『風タク』の絵にも愛着が…。

プレイしてみると「やっぱり『ゼルダ』なんだなぁ」と感じます。なによりも絵がいい。「この絵でないと」というところがありますし、1番は『時オカ』も『風タク』も、それぞれの作品として素晴らしいものだと思うから。この2作品のリンクが別人だとしたら、絵が変わらなければ（よほどデザインを変えないと）リンクは別人に見えません。まったく同じ人に見えてしまう。私は、この2作品にストーリーの繋がりはあるけれど、それぞれ確立した存在、話であると思っています。だから、同じ（ような）人じゃない、違う「リンク」なんだよ、というところがハッキリしてて、『風タク』の絵はむしろいいと思う。

でも、できればリアルなリンクも見たい。まだまだお別れはしたくないと思うのも本音です。『時オカ』はそれだけ大きな存在なんです。

—なるほど、そういう考え方は一理ありますね。リンクだけに限定しないで、ハイラルとか『ゼルダの伝説』の世界全体として考えてもいいでしょう。2つは違うもの、もしくは「ものすごい時間が流れて変わってしまった世界」を表現している、とか…。コキリ族の姿がああも変化してしまうくらいですからね〜。

テーマ:ゲームのリメイク

意味あるリメイク

【埼玉県／ゲーム人さん】

Vol.87のSACKさんの意見に反論します。僕は『パズルコレクション』、いいリメイクだと思います。

まず、論点となった『パネルでポン』についてですが、SFC版以降は『ヨッシーのパネポン』、『ポケモンでパネポン』として、別のキャラを使って発売してきたソフトなので、今回の新キャラは登場するにあたって自然な形だったと思います。僕は『ポケモンでパネポン』を経験したことがありますが、今作で『パネポン』をより好きになれたと思います。また、キャラクターの声についてですが、僕は中途半端だったのが、惜しいと思っています。デモ中にも入れて欲しかったです。普段はゲームキャラがしゃべる事に関しては否定派なのですが、今回の声は聞いていて、もっと入れるべきであったと思うくらいよかったと思います。

今回のリメイクは4人対戦の追加やジョイキャリーに意味があったのでは？ 今まで任天堂が出してきたGCソフトは1人用が多かったですが、『パズルコレクション』は4人対戦のよさをアピールしています。

ジョイキャリーはGBAを持ってないと遊ぶことができませんが、いい使い方を提案したと思います。今はジョイキャリーを使用したソフトは少ないですが、いいお手本になったのでないかと思います。僕はこのソフトを買って、1本のGCソフト

川柳インプレッション

最近の緑の弟さん

●ルイージさん 最近またも カゲうすい？

『パズコレ』も『ワリオ』も『サンシャイン』も出番なし…。

【愛知県／ヒゲフカさん】

最近のポケモンアニメを見て

●10歳に 見えなさすぎよ ハルカさん

私と姉貴、そして母で最初にアニメを見た時3人そろって「ナイスバディだねえ」と言いました（笑）。

【E-mail／金城歩さん】

『大乱闘スマッシュブラザーズDX』

●ルイージを オカマ呼ばわり する友人

確かに内股だったりするけどさぁ…。

【大阪府／みすたぁぽんさん】

『大乱闘スマッシュブラザーズDX』

●お母さん あなたの気持ち よく分かる

このコーナーのおかげで川柳を考えるのがやめられません。

【福島県／リーフォスさん】

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

と3本のGBAソフトを買った気分になっています。それだけ、ジョイキャリーはよかったといえます(FC版の『ドクターマリオ』が遊べるし)。

もちろん、リメイクの欠点はありますが、『パズルコレクション』は時代の流れに合った、いいリメイク作品だと思いました。

――原作のいい部分はそのままに、ジョイキャリーや4人対戦など今回の要素を組み合わせる、『パズルコレクション』は3本のソフトが入っている＆GBAでも遊べる＆GBAケーブル付きと、現行の新作と同じくらい魅力があるゲームに仕上がっていると思います。

テーマ:GBAに死角はあるか？

携帯機ならではの進化を

【神奈川県／ゆーすけさん★】

あらゆるハードのなかでも最も寿命が長く、いまだに進化し続けるゲームボーイだが、進化の過程のなかで小型化の為だとか、必要ないからだとか、いろいろな理由で失ってるものもある。それは通信ケーブル以外の携帯ゲーム機ならではの機能だ。ゲームボーイカラーでは出来た赤外線通信が、ゲームボーイアドバンスで出来なくなってしまい、GBA-SPでヘッドホンジャックまでもが無くなってしまった。幸いヘッドホン変換プラグを接続すればGBA-SPでもヘッドホンを使えるが、赤外線通信は残念ながら復活してくれそうもない。据え置きのハードじゃ絶対真似できない大変素晴らしい機能だと思ってたのに、赤外線通信を有効利用したソフトが少なかった為か、進化の過程のなかで無くなってしまった。

最新のゲームボーイのGBA-SPで残ってる携帯ゲームならではの機能といえば、通信ケーブルを繋いでの通信だけ。これでは、いくらCPUや映像のクオリティが進化しても、携帯ゲームならではという部分は逆に退化してるように思えます。最近のGBAで据え置型のハードでも出来るゲームが増えてるのは、ゲームボーイが進化した部分もありますが、最新のゲームボーイが携帯ゲーム機らしくなくなってしまった部分が大きいと思います。このままではGBAが持ち運び可能の据え置き型ハードみたくなってしまう恐れすら感じています。

もうゲームボーイはCPU的には進化する必要はないと思うし、小型化の必要もないと思う。ゲームボーイがさらに進化するならば、もっと携帯ゲームならではの機能がほしいです。例えば、温度計。温度計付きのゲームボーイでポケモンが出れば、現実の世界とリンクして現実で夏じゃないと出ないポケモンがいたり、逆に暑いのが苦手なポケモンは冬にしかでてこなかったり、現実の世界の温度がゲームに影響したりすると面白いと思います。他にも時計機能付きだったり、振動機能付きだったりすると面白いと思うし、携帯ゲームだから持ち運び出来るからこその'遊びの部分がGBAに本当に欲しい機能です。そのへんを任天堂にはよく考えてほしいです。だからこそ『ボクらの太陽』には期待してます！

――確かに遊びが任天堂の基本ですもん。さすがに温度計の標準装備は難しそうだけど…。

一言インプレッション

●『どうぶつの森2』が出るのをすごく楽しみにしてるんですけど、そうしたら今の村は…と少し寂しくなります。N64版から遊ばれている方の気持ちが今更ながらに分かります。

【高知県／八長調さん】

●『FE 烈火の剣』のリンはノーブラに見える！っていうかサラシ？(エロネタですんません)

【千葉県／緑山田さん】

●『メイド イン ワリオ』の『メトロイド』でハイスコア999を達成！ 休憩を挟みつつ、6時間以上かかりました。ゲームでこんなに汗かいたのは久しぶり。

【大阪府／ニセ本郷GCさん】

●あきらかに盗作が混じっているのに、ワリオは自分がゲームを開発したと言い張ってる…。

【北海道／COC八杉克政さん】

●『ゼルダ』プレイ後『メトロイドフュージョン』をやると、Xをビンに詰めたくなる。その逆で遊ぶとヒビ割れた魔獣島の壁とかにボムを置きたくなる。

【北海道／みったんさん】

●『ソウルキャリバーII』での対戦は、KOした後が私の勝負です！ メッタ撃ちです。敵に倒れるヒマを与えません。

【山梨県／雛菊まなさん】

●『キャラバンハート』の最初に『ドラクエII』の音楽が流れたとき、懐かしくて思わず涙が。やっぱり素晴らしい。

【大阪府／Lizardonさん】

●サムスって、ハシゴで移動するときの右手ってどうなってるんだろう？ 武器があって手が出てないんだけど…。

【栃木県／Reeさん】

助けて!ゲーム救急隊

●GC『スマブラDX』で、こどもリンクの「ターゲットをこわせ」がクリアできません。なんというか、最初の場所から出られません。

【秋田県／ねぎさん】

――うむ。ウチの攻略本でも「全キャラ中、一番難しい」と書いてあります。苦労するのも当然と言えましょう。

さて、スタート地点は深い溝の下から始まりますよね。ここは、カベキックを何回も繰り返して登っていきます。カベキックは、壁に向かってジャンプして、壁にぶつかると同時に壁のない方向へレバーを入れてジャンプするとできるぞ。これを左右の壁で交互に行うんだ。途中のターゲットを壊すのも忘れずにね。外に出てからも、弓の力を細かく調節しないといけなかったり、ガケぎりぎりからブーメランを使ったり、難易度の高いターゲットが待っているので、何回も挑戦しましょう。かややんも50回はやり直しました。

●『PSOエピソード1＆2』の「バータアンプ」とか「ラッピーの羽」とかの使い方が分かりません。教えてください。

【京都府／ルリビタキさん】

――オンラインで遊べる人は情報交換ができるんだけど、オフラインでしか遊べない人は分からないもんね。というわけでお助け！ まずバータアンプ。アンプというアイテムの一種で、バータ（氷の初級テク）以外にも各テクニックのアンプがあります。でも、これ単品ではなにもできません。使うには、各アンプと同じ種類のバリア（盾）が必要なんです。例えばバータアンプならブルーバリア。この2つを合成すると、バータマージという盾になります。バータの威力を上げてくれるんですよ。そういう使い方をします。それからラッピーの羽のような敵の部位（エネミーアイテム）は、オフラインクエスト「オスト博士の研究」のときに街で会える（ただし事前に「ヒミツの届け物」「博士の密かな欲望」クリアが条件）モンタギューに見せると強力なアイテムを作ってくれるのだ。エネミーパーツを見つけたら彼のところへGO！

シリーズダジャレドリーム

ビビってる ジョー

【滋賀県／コリンクさん】

なんともなさけない響きなうえに、「おそ松くん」のチビ太みたいなしゃべり口調でもーヘロヘロっす。

LINK
ごぶさたしてます
HIMEKAWA 明です
ロード・オブ・ザ・リング
を見て…
「ゼルダ」もこんな
映画になったら
カッコイイなあ…
などと思って
しまったのは
私達だけでは
ないハズ…

姫川明のスペシャルエッセイ！

みんなのご要望により、まんが版「ゼルダの伝説」でおなじみの姫川明先生が"ステンドグラス風"の大人リンクを描き下ろしてくれました。新連載にも期待してくださいね！ お手紙はこちらまでどうぞ→

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「姫川さ〜ん」係 まで

ゲームソフトファンクラブ
-Wish You Were Here-

さて、来週はもうE3ですよ。任天堂はきっと、これから1年間に発売するゲームをズラっと大公開するはず。期待しましょ！

今回の「大人・子供化」企画には、ホントたくさんの投稿が集まりました。ここで文字だけ紹介すると、**●モテすぎて困っている大人カーフェイと、剣がでかくて持てない145センチくらいの鬼神リンク。(熊本県／ナナミさん) ●ゼルダ姫15歳の春、セーラー服で卒業式。(鹿児島県／瑪瑙聖さん)** …などなど、読んでてホント楽しかったです。今後もおもろいネタがあったら、各キャラの部宛てに送ってくださいね。

特別企画 キャラクター大人子供化大作戦2

キャラの年齢を変えてみる特集第2弾。…みんなの発想に笑かしてもらいました。

(埼玉県／寿さん) お年寄りだったおふたりも昔は美男美女だった!?『烈火』でも出るかな？

(東京都／るるんぶさん) フォドかわいーっ。まだ体に合わない大きなバイオリン持ったらなお良いかも

(岡山県／あさひさん) インパさんの子供時代はホント辛そう。ダークリンクは「ダーリン」なのね(笑)

(熊本県／森響かのんさん) ゼルダ姫&シークのお子様時代。やっぱり小さな頃から修行してたんでしょう

(群馬県／桜星きらりさん) ハイディア村の人たちは「勝ち抜きエナジー合戦」とかやらないんでしょーか

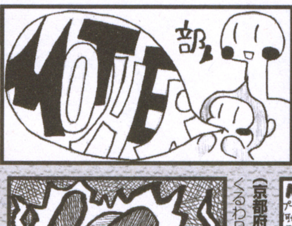
(鹿児島県／ユイトさん) 若いころは、さぞ暴れん坊だったんでしょうな。女性だらけのゲルドの地で

(茨城県／トゥモロウさん) 任天堂の2大お姫様、隣には若いキノじいやらインパさんがいるんでしょう

(東京都／クラモネさん) コログが成長したらこんな感じ…？ 顔も大きい葉に取り替えるのかな(笑)

(島根県／風見鶏さん)『封印の剣』ではあどけない彼女、神竜の末裔としての人生は多難そうです

MOTHER部



(北海道／チェリー♪さん)

あの発売予告CMを見て「やっぱ『MOTHER』の顔は、どせいさんなのか」と思ってたら、中植が「いや、さるです」とのこと。…そなの？

(千葉県／とたのりこさん) まだ発表がなかったころの投稿です。喜びの声を掲載できるのは次号かな？

(広島県／カミダノミンさん) 前号に続きプーのイラストが非常に多し。…弁髪ブーム？

(京都府／ボタンさん) こ、こえ～。サンダーを撃ってくるわPK必殺技やらバットやらで攻撃…。あわわ

(京都府／いちごとうふさん) かややんは記憶が不確かなので…。お父さんは好き。ガチャンツーツーツー

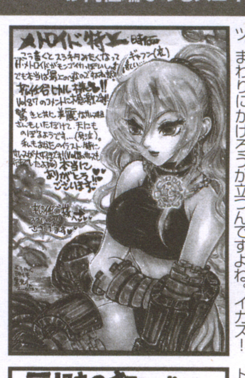
(静岡県／イチボシさん) おめでと！ プーの王者シリーズ集めは大変だもん…。GBAで挑戦しようぜ

(静岡県／フレアさん) はい初めまして。GBA版が出たらもっと投稿がくるんでしょうねーワクワク

メトロイド部

『フュージョン』は同じ部署で『メイドインワリオ』も作ったとは思えないストイックさを持っている。あんだけ両極端なのもスゴイ。

(大阪府／コージさん)



(千葉県／犬飼鈴助さん)『プライム』の黒光りスーツ、まわりにかげろうが立つんですよね。イカス！

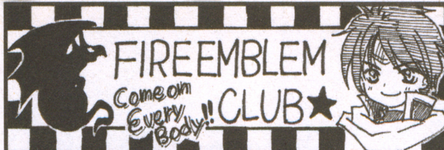
(栃木県／鬼神麻生さん) 少し音を立てただけで鬼のように追ってくるから…。あの緊張感は独特です

(神奈川県／須羽サムスさん)『フュージョン』のベストクリア(アイテム100%&2時間)はツライよね～

(東京都／おだたかしさん) お、まさに元祖なやつですね。ぜひ2時間クリアを目指してね！

お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 ゲームソフトファンクラブ」係 まで（どこの部宛てかも書いてね）



攻略本の作業＋E3取材の準備で大急がしのイガリン日く『烈火の剣』は簡単ですよー」とのこと。なので『封印の剣』をチマチマ進めつつ、『烈火』も同時に遊ぼうと思います。エンディングを見るまで何年かかるか…（コラ）。

（埼玉県／ぷくゆきさん）

（大阪府／玖乙さん）親友のランスを助けるため、アレンはひたすらに走るのだった…。って感じか（笑）

（埼玉県／あずま庵さん）どっちの「ほしい！」も切実ですね。GCで『FE』はみんなが待ってると思う

（富山県／瑪瑙開耶さん）切り絵で『烈火』の主人公、リンを描いてくれました。時間かかったでしょー

（埼玉県／桜まろんさん）まさに美少女らしい美少女のソフィーヤさん、ゴシックロリータな服似合いすぎ

（神奈川県／冬霧つぁい酢さん）なるほど！ シャニーはやられてしまったので（泣）彼女は守ります！

（北海道／みったんさん）『烈火』の支援会話も、かなりニヤリな内容が多いみたいですよぉ

マリオファミリー部

ううむ。最近『メイドインワリオ』効果でこの部への投稿、けっこう増えてるんですが…。その分マリオのイラストが減ってるんです！ ということでマリオなイラスト募集してます。ルイージとからんだ場面や、コスプレしたマリオとか見たいなぁ。

（愛知県／くちグセさん）今ホントに「ワリオファミリー部」になりそうな勢いなんスよ。いやホント

（兵庫県／珠羅さん）ピーチのケツって（笑）。たしかに『スマブラDX』のケツはセクシーだが

（福井県／天野与一さん）ピーチ姫もかわいいけどキノピオも。かわいいというかうらやましい（笑）

（福岡県／アダマタカさん）彼女たちのステージで流れる演歌がたまりません。心にしみます

（千葉県／さとしさん）

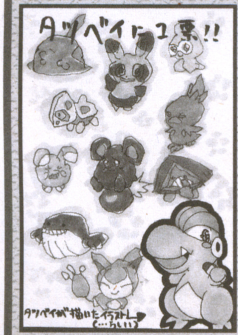
さてさて、新ポケモンの人気投票を5月21日で締め切ります。まだ送ってない人はお早めにね。好きなポケモンだったら複数に投票してもOKです。発表はVol.92の予定（遅れるかもしれません）。

（千葉県／秋葉朱夏さん）GCでもこれからいろんなポケモンソフトが出るといいよね。期待しましょ！

（奈良県／スーパールイ子さん）人が作った秘密基地が気になるのはかややんだけ？ もっと見たいっす

（埼玉県／MAY。さん）イルミーゼなんか、お嬢様とかマダムとか、そんな感じがプンプンしますよね

（東京都／黒須りんさん）ジラーチが発表されたとたん、人気に火がつきました。もう前売券買った？



（大阪府／魅流タン旬さん）バシャーモのイラストをいっぱいもらいましたが、この絵が一番好きでした

（愛知県／猫月姫りとるさん）やっぱり頭についてるお札？が気になります…。取るとどうなるんだろう…

（埼玉県／水瀬竜姫さん）世の中にはポケモンを擬人化したうえ、コスプレしちゃう人もいるみたい

（東京都／三城北都さん）鳥のほうがダイゴですね。たしかに、あの髪型は鳥のトサカに見えるか（笑）

（大阪府／弥生しくらさん）うむ、顔のまわりの赤い部分を服のフードにするアイデアはナイスです

（山口県／藤岡友香さん）新作のジムリーダーはカワイイ＆カッコイイ人が多くて大人気みたい

●『ファイアーエムブレム 覇者の剣』ってマンガ、読んでますか？ マンガオリジナルのキャラ、アルが好きなんです。相変わらず礼儀を知らないヤツなんですけど（笑）。（神奈川県／星屑夢々さん） そうそう、まだ「月刊ジャンプ」で連載は続いてるのかな？ ゲームともいろいろとリンクしてるみたいなので、『封印の剣』を遊んだ人ならニヤリとできるかもね。『烈火の剣』との関係は…あるのかな？

投稿のオキテ(1) イラストはハガキ、もしくはハガキと同じ大きさに切った紙（タテ15cm×ヨコ10cm）に描いてね。多少大きさが違っても比率が正しければOKです。イラストの裏には、必ず都道府県とペンネームを書いておいてね。それから一度にたくさん投稿する人は、封筒にまとめてイラストを入れると切手代が浮きますよ。消印をイラストの上に押される心配もなくなります。（109ページにつづく）

『リンクの冒険』って、ファミコンのディスク版しかないので、遊んだことのない人多いかな？ 横画面で異色なんだけど、出来は非常にいいです。リメイクしてほしいなぁ。（東京都／アイコさん）

（静岡県／山本直美さん）かややんはミツルギばっかり使ってます。リンクは確かに牛若丸かも（笑）

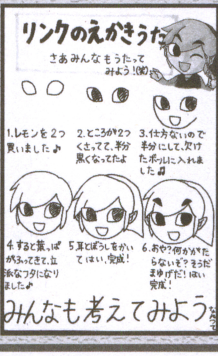
（徳島県／刻城あしゅさん）そうそう、誰か一緒に遊んでくれないと楽しさ半減なんだよね…。くう…

（東京都／ハローさん）友達にとりあえず2台で遊んでもらって、『ゼルダ』を好きになってもらいましょ

（群馬県／ツキジ聖也さん）よく2人集まったね。いや2人でも大変なんすよ、30歳にもなると…

（大阪府／美桃さん）ダンジョンの曲って、プレイ中は必死で気にしないけど、CDで聞くと思い出すよね

（愛知県／水崎ありあさん）いろんなコスプレのマコレ。ピクミン調ってのはも一、似合いすぎ！



（千葉県／熊猫らんまさん）おお、すばらしい！…ってリンクの目は腐ったレモンですか（笑）

（北海道／RiRiさん）予約特典なので、お店には並んでないです（泣）。買うから売って一って人多そう

（栃木県／信長さん）かなり厳選して武器を選んだんでしょーか。ロンロン牛乳とか欲しかったかも（笑）

●『風のタクト』のギモン。その1、ガノンの剣に書いてある文字が読めない！気になる！ その2、ナックルが持っているタテ型チンクルシーバーって、ひょっとしてGBA-SP？ その3、妖精女王の場面で鳴る「かしゃかしゃ」ってなんの音？ 誰か教えて～。（大分県／GAAさん）

1、すまん、わかんない。 2、お下がりっぽいので昔のゲームボーイでは…。 3、実は機械仕掛けらしいです。

（千葉県／さとしさん）

『カービィのエアライド』は、Aボタンだけで遊べるーってのがウリみたい。そんなお手軽感は、今もっともゲームに求められている点かもしれない。『メイドインワリオ』がヒットしたのも、単純だけど奥の深いシステムが一番の要因だと思います。

（神奈川県／平野花菜子さん）新しいカービィのコピー技を予想しちゃうコーナー。まだまだ募集中

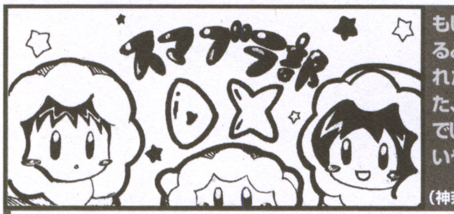
（香川県／山口雄貴さん）うは、このまま『ファイアーエムブレム』に登場できちゃいそうです（笑）

（愛知県／くちグセさん）なんか、多人数でレースしてるときも全員カービィ…？ 他キャラは？

（神奈川県／輝羅さん）今回は桜井さんがガッチリ監修してるので、昔のキャラが一杯見られるかもよ

（愛知県／かわせみさん）メタ卿って、どしても敵という印象が…（ゲームをクリアすると変わるかな）

（北海道／青月風花さん）丸いキャラは多いけど、どれもみんな特徴があるのがすごいトコです



もしも『スマブラDX』に続編が出るとしたら、なにを望みます？ あれだけ完成度の高いゲームだかた、きっとキューブではもう出ないでしょう。ということは新ハードで？ いやもしかしたらGBAで…（？）。

（神奈川県／岬はなびさん）

（千葉県／ヤザンさん）そうなんだよ！ マリオってベーシックなキャラ（いて当然）だからかな…

（北海道／一輝美香さん）あんな小さいピチューが魔王サマと対等に戦っちゃうのがスンゴイです

（大阪府／桃姫ユリさん）昨年の『スマブラDX』inスパワールドにはニンドリ読者さんもいっぱいいたのね

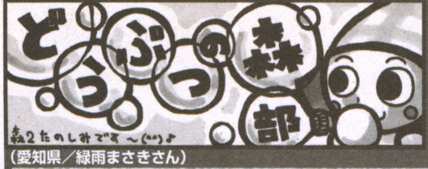
（東京都／中原尚之さん）わはは。ルイージ&デイジーはアイスクライマーみたいに2人1組だったりして

（千葉県／ハチミツガールさん）ロイとマルスのカラミシーン。…と書くとよけい妖しくなりますね（汗）

（東京都／倉田有理子さん）顔の表情とか仕草とか、思わずスナップ一瞬って多いですよねー

お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 ゲームソフトファンクラブ」係 まで（どこの部宛てかも書いてね）



(愛知県／緑雨まさきさん)

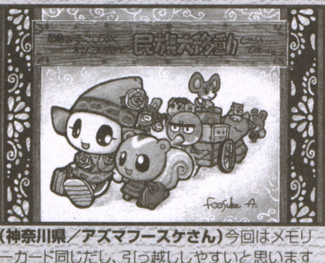
来週アメリカで開かれるE3には、きっと『森2』が出展されるはず。ドキドキです。

(愛知県／てて ちゃんさん)イベントに参加した後で「楽しかったね」なんて話題で住人さんと話したいね

(北海道／拳隆美さん)チョコを直接好きな人にあげる、ちょっとドキドキだけど素敵なイベントだね

(鹿児島県／ユイトさん)2人同時プレイとかできると、家族や友達同士で盛り上がるかもしんない

(鹿児島県／煮物Mさん)毎日遊んでる人、けっこういますよ。夜空を見上げて天体観測っていいかも!


(神奈川県／アズマフースケさん)今回はメモリーカード同じだし、引っ越ししやすいと思います

(大阪府／南直樹さん)もし『森2』のグラフィックが強化されたら、彼の怒り顔もスンゴイんだろうな…

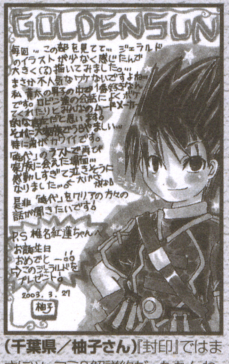
(静岡県／あわよしさん)

アメリカの『黄金の太陽』ホームページがスンゴイです。『ロード・オブ・ザ・リング』ばりのファンタジー仕立てだし、キャラの名前は全然違うし(笑)で、なんか盛り上がって感じなのです。

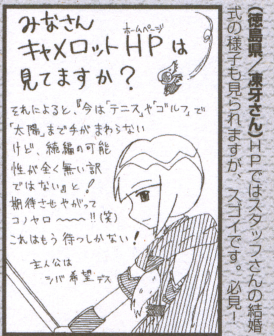
http://www.goldensun-games.com/

(静岡県／マイブルさん)シバ好きですか。シバ好き。しば漬けに響きが似ていませんか(メシゴメンゴ)

(熊本県／瑠羅さん)ま、まあジャスミンとガルシアは兄妹だから。ジャスミンはお兄ちゃんっ子ぽいかも？



(千葉県／柚子さん)『封印』ではまさにツッコミ&解説約だったもんね。彼がいないとゲームが進みません



(徳島県／凍牙さん)HPではスタッフさんの結婚式の様子も見られますが、スゴイです。必見!

(青森県／かめもどきさん)ジャスミンってガルシアの前だと少しおとなしいような気がしますが、どう？

●GBプレーヤーが出たのを機に『ファイアーエムブレム　封印の剣』を始めました。戦争の時期に戦争をするゲームはどうなのかな、と思っていましたが結局大ハマリ。章が進むたびにリセットする回数が増えるのは仕方のないことですよ。ま、それが面白さのひとつなんですけどね。(山形県／みずきさん)

…私決めました。少しぐらいの犠牲なら先に進もうと。ていうか、そうしないと一生進めないので(笑)。ああシャニー!

(兵庫県／モゲラ・ハナさん)うむ、クポはいいよねクポは。昔からヤツはクポだったよ。うんうん(笑)

(埼玉県／しらいふうさん)『トランスミッション』もいいゲームですね。あの難しさが快感になるんです

(北海道／青空太陽さん)アニメのソニックもかなり出来がいい感じ。放送が朝なので辛いけど(笑)

(岐阜県／蒼碧ユウキさん)根強い人気がありますこのゲーム。今GBA-SPで遊ぶのが通ですよ(?)

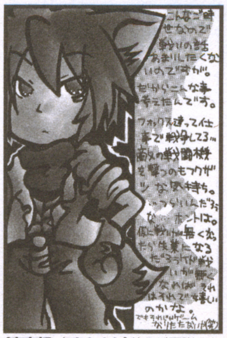
(石川県／鬼神龍虎さん)続編でもあの調子でセリフ話すのかな…。楽しみなような恐いような…

(大分県／友希さん)あ、ほんと？スクウェアのドット絵は少し特徴があるからかもしれないね

スターフォックス部

『ファミスタ』『テイルズ』の画面を見ていると、ナムコの技術力の高さが分かるよね。いくつもの作品の後に登場する『フォックス』は、さらにスゴイのでは…!

(大阪府／葵侑さん)ローリングしてぇですな(笑)。4人でフォーメーションとかも組みたい感じ


(東京都／こりんさん)彼らが軍隊でなく「やとわれ遊撃隊」なのは、きっと納得いく仕事を選びたいからだと思う

(福島県／ZENZO→さん)いいじゃん、おばあちゃん! ビルの親族として登場とかさ(決定)

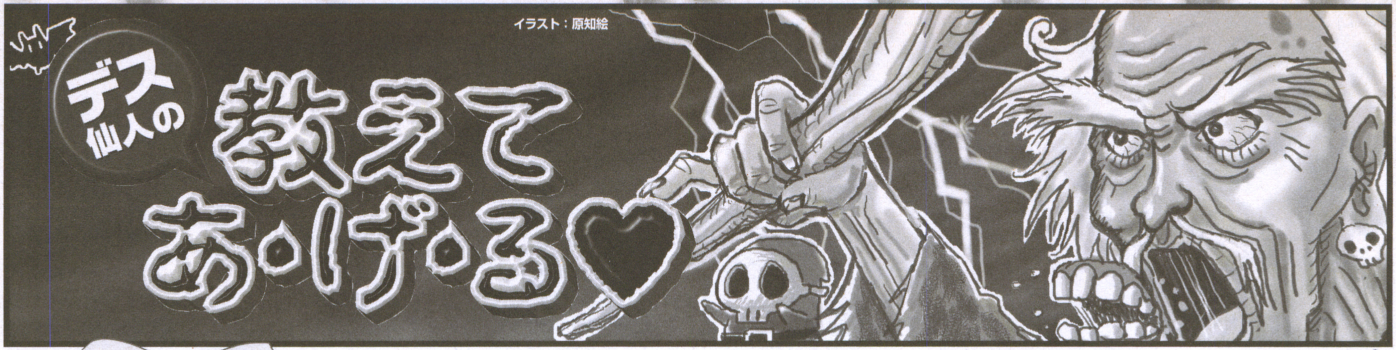
今回(こんかい)は準(じゅん)レギュラーのメトロイド部(ぶ)とかを前(まえ)に持(も)っていきましたが、どうでした？　今後新(こんごあたら)しいレギュラー部(ぶ)も増(ふ)やそうかと思(おも)いますので、よろしく!

〆切り情報
Vol.92 (6/6発売)
→**5月21日必着**
Vol.93 (6/21発売)
→**6月4日必着**

Q 64DD失敗の原因は？（千葉県／かきくけ昆布）

A 本体の下に置く任天堂ハードは失敗するというジンクスのせい（うそ）。価格、会員制、発売時期、ソフトの本数と色々じゃのう…

イラスト：原知絵



デス仙人の教えてあ・げ・る♥

第42講 新造人間デス仙人の巻

千葉県／かきくけ昆布。人間なのか仙人なのかサイボーグなのか。元ネタの『キャシャーン』な、キャラデザインに天野嘉孝氏が参加しておるよ。FFとかのな。

デス仙人とは？ 学園内に出没する謎の老人（一説には30歳？という話もあり）。ハード関係に詳しく、機械関係に疑問を持つお子やトラブルに悩む子羊を導いてくれる偉い人。だって弟子もいるし。

Q 格闘ゲームでよく使われる「フレーム」ってなんですか？（秋田県／ロクヨンEO）

テレビに映る映像は、静止画が高速で書き換わっておるんじゃが、人間の目では残像化現象というものが起きて、滑らかに動いておるように見えるのじゃ。パラパラまんがや、映画フィルムを想像するとわかりやすいじゃろう。この静止画を1枚表示するタイミングが1フレームなのじゃ。VOL.86で光線銃についての質問を取り上げ、その中で「1/30秒間で画面が書き換わる」という話をした。つまり秒間30フレームということじゃ。ついでに今回は、テレビの表示方式のことをもっと詳しく説明しておこう。テレビのブラウン管上にある走査線を、電子ビームが横に走ることで映像を表示する、というのもVOL.86で説明した通りじゃが、実はこれでは言い足りてない。走査線は奇数ラインと偶数ラインとに分けられ、1/60秒ごとに交互に表示されておるのじゃ。これはテレビ特有の「インターレース」という表示方式で、通常は秒間30フレームじゃ。奇数ラインと偶数ラインに同じ映像を表示して1/30秒を1フレームとしておるが、一部のゲームでは秒間60フレームに対応しており、こちらでは1/60秒ごとに奇数ラインと偶数ラインで別の静止画を表示しておるぞ。コンマゼロ何秒のシビアな入力が求められる格闘ゲームなどでは、技の解説なんかでフレームを時間の単位として扱うこともあるな。例えば「技発動：12フレーム」とあれば、秒間60フレームのゲームなら、コマンド入力後に技の当たり判定が発生するまでに12フレーム＝0.2秒を要する、という意味になるぞ。

Q GCの電源をずっと入れっぱなしにしていても大丈夫でしょうか？（神奈川県／猫屋敷）

爆発したりといったことはないけども、ディスクを回転させるモーターには寿命があるので、使わないのにつけっぱなしにするのは、あんましよくないよ。GCのモーターがどの程度の耐久性を持っているのかは資料がないが、光ディスクドライブ用のモーターの寿命は、一般的に数千～1万時間程度と言われておる。初代プレイステーションな、発売から8年余りが過ぎた現在、モーターの寿命が故障原因になってるケースもかなり多いようじゃよ。

Q Vol.88ですが、10の2進数は「1010」で、「1011」は11ですよ。いや昔から数字が苦手なのは知ってるんで気にしないでください。（千葉県／緑山田）

VOL.88で当の質問を頂いた緑山田くん直々のツッコミです。というわけでお詫びと訂正じゃよ。もー、ホントごめんなさいじゃよ。10を2進数で表すと「1010」、これ常識！　すごく気にして、今後ますます間違いのないよう注意しときます。

変態飲料ファンクラブ

最後に変態飲料番外編。パソコンソフトや書籍を制作している会社が、なぜかジュースを通信販売。コーヒーの3倍のカフェインを配合、寝る間も惜しいゲーマーや企業戦士が飲みやがれという変な飲料です。速攻で取り寄せました。その名は「BAWLS」。妙な味を期待したが、サイダーみたいで普通に美味じゃったよ。コーヒーや眠気防止の薬が苦手な人にもイイかもね。

←「BAWLS」の通販はビレッジセンターのサイトでどーぞ。

http://www.villagecenter.co.jp/

デス仙人の人生連ね三途渡し（仮）

仮タイトルは北海道／闇物語。天・地・人。おりゃおりゃおりゃー。

●VOL.87の写真の「手」の正体は仙人ですか？（神奈川県／メロン）

わしでーす。このコーナー、通算90回くらいじゃろうけど、わしの写真が出たのはアレが初めてじゃのう。

●ドクターペッパーの発明者って誰ですか？（宮城県／魔離尾☆マリオ）

公式資料によると、1885年、アメリカはテキサスの薬局で働いていたリチャード・アンダーソンという青年だそうじゃ。その薬局の経営者の奥さんのお父さん（ややこしいな）というのがチャールズ・ペッパー博士。製品名はこの人の名前から取ったそうじゃ。

●ドクターペッパーがなかなか手に入りません。（新潟県／彩森潤）

コンビニや自販機になければ輸入食品を扱ってる店で探すとええぞ。「ソニープラザ」とかな。ネット通販も手じゃ。

●VOL.86「絵が下手です」へのアドバイス。物を逆さに置いて絵を描く練習をすると、少しずつ上手になれます。（神奈川県／青木俊輔）

逆さにすると、脳がそれが何であるかを認識しづらくなって、目の前にある物を忠実に描く練習になるんだそうじゃよ。試してみよう！

●今度引っ越すことになりました。知らない人ばかりの学校に転校するのがイヤなんです。（千葉県／かび丸）

わしも転校多くて、小学校4つ、中学校3つ通ったんじゃが、友達が一度にたくさん増えるし、今思えばいい経験じゃったぞ。知らない人なのは最初だけじゃし、気楽に構えるのじゃ。

お便りのあて先は　質問やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。　〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階　ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　デス仙人の教えてあげる」係 まで

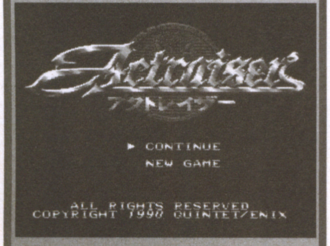
お宝ゲーム イニシエーション 古tion

これは、ひどく昔に発売された古(イニシエ)のゲームを紹介し、現在の若きゲームユーザーに伝承していく儀式(イニシエーション)のコーナーです。

儀式15 アクトレイザー

(編集部/カズヤのリクエスト)

機種……スーパーファミコン
発売元……エニックス
ジャンル…アクション
発売日……1990年12月16日
価格………8000円
プレイ人数……1人



アクションとシミュレーションが融合した名作!

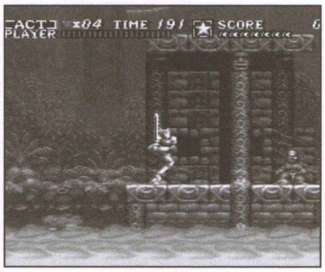
Vol.85のイニシエーション『天地創造』を見た時にあったソフトハウス「クインテット」の記事。その中で触れていた『アクトレイザー』を見て、懐かしいなんて思っていたら、かややんさんから「やりなよー」とGOサインが出ましたので晴れて紹介となりました。SFC本体とほぼ同時に発売された今作は、神となって魔王サタンに支配された世界を浄化していくアクションゲーム。普通のアクションゲームと違うところは、アクションパートで魔物を浄化した土地にクリエイションモードで人々を育て町を発展させるという2つのパートがあったこと。町が発展して、人口が増えるとレベルが上がるなどRPG的要素も含まれていた。また、音楽は『イース』なども手がけた古代祐三氏で、続編も作られるなど、国内で40万本のヒットとなりました。 (カズヤ)

人間のために神様は大忙しっ

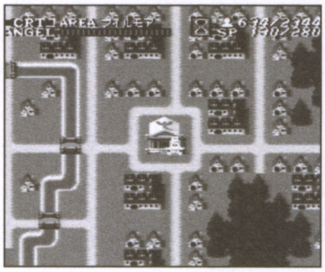
巣から出てくる魔物をエンジェルを操作して倒しながら、町の発展を見守るんですが、時に人間たちはむちゃななお願いをしてきます。そんな人々の願いを叶えつつ、魔物を倒す。人々が住める土地を手に入れても神様は大忙しなのです。ただそれ以上に人間たちが家を建てたり、畑を耕してる姿を見るとなんともいえない愛しい気持ちになるんですけどね。まだSFCで『シムシティー』も発売されていない当時、僕には町を発展させるというのがとても新鮮でした。

↑お願いや、謙譲物など人々は神に対してさまざまなことを報告してきます

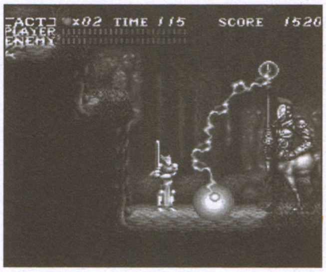
↑エンジェルの矢を使って魔物退治。町が発展すると人々が巣を封印してくれる



↑まずはアクションパートに挑戦。土地を浄化して人が住める状態にするのが使命だ



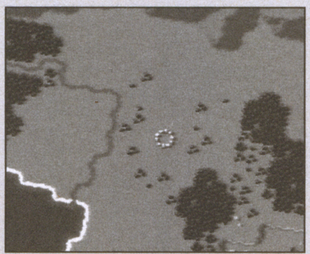
↑クリエイションモードでは文明の発展が目的。町の人口が増えればレベルが上がってHPが増える



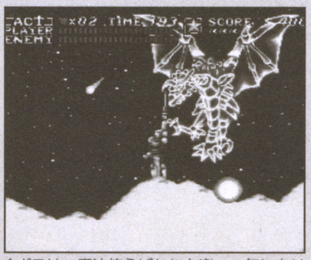
↑神と悪魔をテーマに神話などをモチーフにしたさまざまボスが出てきます

さわるだけのつもりが… 気がついたらクリアしてました

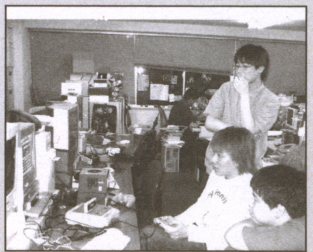
このゲームね、小学生の僕がSFCと同時に購入したソフトなんです。それだけに思い入れが深く、さわるだけのはずがクリアしちゃいました。思い入れがあったのは僕だけじゃないみたいで、編集部のみんながみんな、プレイしてる僕の前で立ち止まって「これ難しかったよね」なんて言いながら見て行きました。そうなんです、当時よくやったなって思うくらい、今プレイしても難易度が高かった。最終ステージは全てのボスと連戦で戦うことになるんですが、勝った時に編集部内のいろんなところから歓声があがったほど(笑)。



↑昔、度肝抜かれた回転しながら拡大していく画面。SFCおそるべし、と思いました



↑ボスは、魔法使えばわりと楽。一気にクリアしちゃいました。名作は色あせないね



↑本当はもっとギャラリーいたんですが、撮影するって言ったら逃げられました(笑)

全部クリアすると、アクションパートだけが遊べるスペシャルモードが追加されるんですよねー。

登場人物

ダッシュくん ゲーム大好き小学生。近頃は、まだ会ったことのない父のことが気になってしようがないらしい。

かあさん 任天堂のことを想うとつい暴走してしまう母。『マザー1+2』発売に向けて母っぷりを上げることに余念がないらしい。

サオヘン とうとうコスプレへの道を歩みだしてしまったナゾの編集長。大昔から追いかけていた『マザー3』の復活に涙したとかしないとか…。

ナゾの動物 前の飼い主『アフロのまさし』を捜して旅をしている。どせいさんの口ぐせ「ぽえーん」をこっそり練習している。

お便りのあて先は はやのんさんへのお手紙は、こちらの宛先まで送ってね
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「すすめ！天任家族」係 まで

ペンシルロケット所持＆刈り上げのサオヘンより、電話ボックスのトサカ頭なカゲが気になります…。

はやのん先生のホームページ← http://www.hayanon.jp/

マッスル・イガリンの GC&GBAソフト発売スケジュール

スケジュール中で、★のついているものは今号から新登場タイトル、
●のついている発売日、タイトル名、メーカー、価格は、前号から変更のあったものです。

ニンテンドー ゲームキューブ

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
5月23日	RUNE II～コルテンの鍵の秘密～	フロム・ソフトウェア	6800円	001
5月30日	ファミリースタジアム2003	ナムコ	6800円	002
5月30日	ポケモンボックス ルビー&サファイア	㈱ポケモン	2000円	003
5月30日	ポケモンボックス ルビー&サファイア(お買い得GBAケーブルパック)	㈱ポケモン	2800円	–
● 5月未定	魔法のパンプキン～アンとグレッグの大冒険～	エム・ティー・オー	6800円	004
6月5日	フロッガー	コナミ	5800円	005
6月12日	ビューティフル ジョー	カプコン	6800円	006
6月19日	ソニックアドベンチャー デラックス	セガ	6980円	007
6月19日	エンター ザ マトリックス	バンダイ	6800円	008
● 6月27日	●どうぶつの森e+	任天堂	●6800円	009
● 6月下旬	モノポリー めざせ!!大富豪人生!!	トミー	6800円	010
7月10日	V-RALLY3	アタリ	5800円	011
7月18日	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル	スクウェア・エニックス	価格未定	012
7月25日	F-ZERO GC	任天堂	価格未定	013
★ 7月未定	クラッシュ・バンディクー4 さくれつ! 魔神パワー	コナミ	4800円	014
7月未定	実況パワフルプロ野球10	コナミ	6980円	015
今夏	ドラえもん みんなで遊ぼう! ミニドランド	エポック社	価格未定	016
今夏	GT CUBE	エム・ティー・オー	6800円	017
今夏	デッド フェニックス	カプコン	価格未定	018
今夏	バイオハザードーコード:ベロニカー完全版	カプコン	価格未定	019
今夏	激闘プロ野球	セガ	価格未定	020
今夏	メダロットGC(仮称)	ナツメ	価格未定	021
今夏	カービィのエアライド	任天堂	価格未定	022
今夏	マリオゴルフGC(仮称)	任天堂	価格未定	023
今夏	ワリオワールドGC(仮称)	任天堂	価格未定	024
今夏	●ファミリーコレクションVol.1 キュービックロードランナー	ハドソン	● 3200円	025
今夏	●ファミリーコレクションVol.2 スターソルジャー	ハドソン	● 3200円	026
今夏	ボンバーマンランド2 ゲーム史上最大のテーマパーク	ハドソン	5980円	027
今夏	ドラゴンドライブ ディマスターズショット	バンダイ	価格未定	028
今夏	牧場物語 ワンダフルライフ	ビクターインタラクティブソフトウエア	価格未定	029
今秋	機動戦士ガンダム(仮称)	バンダイ	価格未定	030
今秋	お遍路さん～発心の道場(土佐国)編～	ビンチェンジ	価格未定	031
12月未定	新RPG(仮称)	ナムコ	価格未定	032
来冬	キラー7	カプコン	価格未定	033
来冬	1080°シルバーストーム	任天堂	価格未定	034
来冬	マリオテニスGC(仮称)	任天堂	価格未定	035
2003年未定	テイルズ オブ シンフォニア	ナムコ	価格未定	036
2003年未定	リッジレーサー最新作(仮称)	ナムコ	価格未定	037
●2003年未定	ちびロボ!	バンダイ	価格未定	038
発売日未定	ルパン三世 海に消えた秘宝	アスミック・エース エンタテインメント	価格未定	039
発売日未定	バイオハザード4	カプコン	価格未定	040
発売日未定	バーチャファイター・クエスト(仮称)	セガ	価格未定	041
発売日未定	スターフォックス(仮称)	任天堂	価格未定	042
発売日未定	ピクミン2(仮称)	任天堂	価格未定	043
発売日未定	マリオカートGC(仮称)	任天堂	価格未定	044

ゲームボーイ アドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
5月8日	キャッスルヴァニア 暁月の円舞曲	コナミ	5800円	045
● 5月23日	ハムスター物語コレクション	カルチャーブレーン	4800円	046
5月23日	とっとこハム太郎4 にじいろ大行進でちゅ	任天堂	4800円	047
6月5日	フロッガー 魔法の国の大冒険	コナミ	4800円	048
★ 6月12日	モンスターゲート 大いなるダンジョン～封印のオーブ～	コナミ	4800円	049
6月20日	メタルマックス2改	ナウプロダクション	4800円	050
6月20日	MOTHER1+2	任天堂	4800円	051
● 6月27日	●みんなの飼育シリーズ ぼくのカブト・クワガタ	エム・ティー・オー	4800円	052
6月28日	サイバードライブゾイド～機獣の戦士ヒュウ～(赤外線アダプター同梱)	トミー	5800円	053
6月28日	サイバードライブゾイド～機獣の戦士ヒュウ～(赤外線アダプター&玩具ゾイド同梱)	トミー	12000円	–
6月未定	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ	価格未定	054
7月3日	シャイニング・ソウルII	セガ	5980円	055
7月4日	ハチエモン	ナムコ	4800円	056
7月10日	サンリオピューロランド オールキャラクターズ	トミー	4800円	057
7月17日	ボクらの太陽	コナミ	4980円	058
7月17日	ソニック ピンボール パーティー	セガ	4800円	059
7月18日	メタルマックスR改	ナウプロダクション	4800円	060
● 7月25日	真・女神転生デビルチルドレン パズルdeコール!	アトラス	4800円	061
● 7月25日	Onimusha Tactics	カプコン	4800円	062
7月未定	ミッキーとミニーのマジカルクエスト2	カプコン	4800円	063
★ 7月未定	GET! ～ボクのムシつかまえて～(仮称)	ケムコ	4800円	064
★ 7月未定	トップギア・ラリー～アドバンス de ラリー～(仮称)	ケムコ	4800円	065
8月未定	アラジン	カプコン	4800円	066
● 今夏	●なかよしペットアドバンスシリーズ④ かわいい仔犬～わんこと遊ぼう!～	エム・ティー・オー	4800円	067
● 今夏	麻雀コレクション	カルチャーブレーン	4800円	068
今夏	メープルランドの『魔法屋さん』+動物キャラナビ占い個性心理学	カルチャーブレーン	4800円	069
今夏	新約 聖剣伝説	スクウェア・エニックス	価格未定	070
今夏	ドラゴンドライブ ワールドDブレイク	バンプレスト	価格未定	071
今夏	メタルスラッグ サバイバルミッション(仮称)	ブレイモア	価格未定	072
2003年未定	まみむめ☆もがちょ たこボール	アイディアファクトリー	4980円	073
★2003年未定	真・女神転生デビルチルドレン 炎の書	アトラス	価格未定	074
★2003年未定	真・女神転生デビルチルドレン 氷の書	アトラス	価格未定	–
2003年未定	ハムスター倶楽部4～しげっち大脱走～	ジョルダン	4800円	075
2003年未定	デュエル・マスターズ(仮称)	タカラ	価格未定	076
発売日未定	ご金魚物語GBA	カルチャーブレーン	価格未定	077
発売日未定	シンデレラGBA(仮称)	カルチャーブレーン	価格未定	078
発売日未定	ドラマチックファンタジー	カルチャーブレーン	価格未定	079
発売日未定	EZ-TALK 中級編(仮称)	キーネット	価格未定	080
発売日未定	キッドクラウンのクレイジーチェイス	ケムコ	4800円	081
発売日未定	まじこね	ソフトマックス	4800円	082
発売日未定	ゲームボーイギャラリー4(仮称)	任天堂	価格未定	083
発売日未定	ゲームボーイミュージック(仮称)	任天堂	6800円	084
発売日未定	マリオゴルフGBA(仮称)	任天堂	価格未定	085
発売日未定	マリオテニスGBA(仮称)	任天堂	価格未定	086
発売日未定	ルナブレイズ(仮称)	任天堂	価格未定	087
発売日未定	ボボボーボ・ボーボボ2(仮称)	ハドソン	価格未定	088
発売日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	ミッドウェイ	価格未定	089

ゲームボーイ カラー

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
5月22日	漢字BOY3	J・ウイング	4800円	090
●発売日未定	ドラえもんのスタディボーイ～かんじよみかきマスター～	エポック社	3980円	091
発売日未定	カービィファミリー (ジャガーミシン刺しゅう専用ソフト)	ジャガー	6800円	092
発売日未定	こぐるぐるぐる～ぐるぐるとなかよし～	スティング	価格未定	093

カードe

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
発売日未定	ゲーム&ウォッチカードe(仮称)	任天堂	価格未定	094
発売日未定	マリオパーティカードe(仮称)	任天堂	価格未定	095

マッスルアンケート

切手不要!! しめ切りは 6/5 プレゼントは5ページで選ぼう!!

今号のアンケート Enquete

5ページのプレゼントのうち欲しいものの番号とアンケートの答えを書いて送ってください。切手は不用です。**しめ切りは6月5日(消印有効)**、当選者は7月19日発売予定の本誌で発表。

記入上の注意

●1つのマスには数字は1つだけ、マスの中に収まるように書いてください。●筆記用具はHB以上の鉛筆やシャープペン、黒のボールペンを使ってください。●「01」や「001」などの数字は、頭の0も書いてください。●数字を書くときは、1はタテ棒1本のみで、4は上をくっつけずに書いてください。

記入例
○よい例→ 01、44
×悪い例→ 1、44

1 あなたの学校(職業)は次のどれですか?
1.小学校 2.中学校 3.高等学校 4.大学 5.専門学校 6.社会人 7.幼稚園 8.主婦 9.その他

2 あなたの学年を数字で書いてください。学生以外のかたは0と書いてください。

3 あなたの年齢を数字で書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
1.男 2.女

5 本誌以外によく読む雑誌を、この下にある表1から3つまで選んでください。その他の場合は雑誌名も書いてください。

6 あなたが使っているゲーム機、パソコンを、この下にある表2から選んでください。

7 あなたが今後買いたいと思っているゲーム機などを表2から選んでください。

8 今号でおもしろかった記事を、この下にある表3から3つ選んで、おもしろかった順に書いてください。

9 今号でつまらなかった記事を表3から3つ選んで、つまらなかった順に書いてください。

10 今後発売予定のゲームの中で期待しているものを、3つ選んで書いてください。番号は、100ページ「発売スケジュール」の各ソフトの右端にあります。

11 今号のニンドリには、特別付録として「RUNEⅡ体験版」がついています。あなたはゲームの体験版が付録につくことを、どう思いましたか?
1.非常に嬉しい。どんどんやってほしい
2.まあまあ嬉しい。内容次第だが、またやってほしい
3.付録は体験版以外のものの方がいい
4.付録自体いらない

12 あなたは「RUNEⅡ体験版」を遊んでみて、どう思いましたか?
1.面白かった。『RUNEⅡ』も買いたくなった
2.面白かったが、『RUNEⅡ』を買おうとまでは思わない
3.あまり面白くなかった
4.興味がないので、遊んでいない
5.ゲームキューブを持っていないので、遊びたくても遊べない

13 今号のニンドリの特別付録「RUNEⅡ体験版」を遊んでみての感想を、自由に書いてください。

表1

No.	雑誌名
01	電撃ゲームキューブ
02	ファミ通キューブ+アドバンス
03	ニンテンドーキッズ
04	電撃PlayStation
05	HYPERプレイステーション2
06	ザ・プレイステーション2
07	ファミ通PS2
08	ファミ通Xbox
09	ドリマガ
10	週刊ファミ通
11	Vジャンプ
12	Dengeki GAMES
13	ちゃお
14	なかよし
15	りぼん
16	コミックボンボン
17	コロコロコミック
18	少年ガンガン
19	週刊少年ジャンプ
20	週刊少年サンデー
21	週刊少年マガジン
22	月刊少年エース
23	学年誌(小学1年生〜6年生)
24	月刊近代盆栽
25	その他

表2

No.	機種名
01	ゲームボーイアドバンス
02	ゲームボーイアドバンスSP
03	GBA専用通信ケーブル
04	GC-GBAケーブル
05	ゲームボーイ/ゲームボーイポケット/ゲームボーイライト
06	ゲームボーイカラー
07	カードeリーダー
08	ポケモンミニ
09	ニンテンドーゲームキューブ
10	ゲームキューブ　ゲームボーイプレーヤー
11	ゲームキューブ用モデムアダプタ
12	ゲームキューブ用ブロードバンドアダプタ
13	ニンテンドウ64
14	プレイステーション2
15	プレイステーション/PS One
16	Xbox
17	ワンダースワン/ワンダースワンカラー
18	Windowsマシン
19	マッキントッシュ
20	その他
21	業務用
22	何も持っていない
23	特に買いたくない

表3

No.	記事名	No.	記事名
01	表紙	19	ニンドリ学園
02	読者プレゼント	20	ゲームの通信簿
03	ニンドリヘッドライン&ランキング	21	おひさしぶりです、姫川明です
04	毎月新聞TURBO	22	ゲームソフトファンクラブ
05	みすずリンクのNewsDream	23	デス仙人の教えてあ・げ・る
06	RUNEⅡ〜コルテンの鍵の秘密〜	24	お宝ゲーム古tion
07	RUNEⅡ開発者インタビュー	25	すすめ! 天任家族
08	ドリテクの殿堂　ゼルダの伝説スペシャル	26	マッスルアンケート&発売スケジュール
09	ファイアーエムブレム 烈火の剣	27	MOTHER復活祭
10	キャッスルヴァニア 暁月の円舞曲	28	任天堂の質問箱
11	GIFTPIA	29	どうぶつの森+村じまんフェスタ
12	ビューティフル ジョー	30	ポケモン堂
13	ドラえもん みんなで遊ぼう! ミニドランド	31	それゆけ!! マリオ親衛隊
14	シャイニング・ソウルⅡ	32	G.B.A
15	Onimusha Tactics	33	先ドリ 新作ソフトフラッシュ!
16	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート	34	ゲームキューブ新作カタログ
17	P.N.03	35	付録「特製シール」
18	ソウルキャリバーⅡ	36	特別付録「RUNEⅡ体験版」

郵便はがき

料金受取人払
麹町局承認
2093
差出有効期限
平成16年7月
18日まで有効

1028790
125

東京都千代田区麹町4-2
第2麹町ビル8階 (株)アンビット
Nintendo DREAM 編集部
Vol.90 マッスルアンケート係 行

キリトリ線

お名前	フリガナ	ペンネーム	
ご住所	□□□-□□□□		
電話番号		ご希望のプレゼント番号	

「任天堂の質問箱」で、任天堂について知りたいことがあったらお書き下さい。

マッスルアンケート

質問は表面にあります

マッスル・イガリン

『ファイアーエムブレム 烈火の剣』攻略本制作に突入！　え、こんなにステージあるの？　しかもシリーズ用語辞典つきで全380ページ以上？　……さらばゴールデンウィーク。

岡ちゃんねる

シリーズ全作品をプレイした「ファイアーエムブレム」の生き字引き。予想通り「烈火の剣」攻略本にも引き込まれた。きっとこの感じで、今年も人知れず攻略本番長に輝くのだろう。

マッスルの花園

マッスル・ファイアー！「漢は気合だ！辛さに挑戦」

マッスル（以下マ）　は、は、ふご～!!

岡ちゃんねる（以下岡）　どうしました、マッスルさん！　サカリですか？

マ　猫じゃねえんだから。昼飯に食った坦々麺が辛くて大変なんだよ。四谷駅の近くに四川料理屋があるんだが、ここの坦々麺大辛が病み付きになる美味さなんじゃ。

岡　大辛って、どんだけ辛いんです？

マ　辛さを口で表現するのは難しいが…。そうだな、まずスープの表面には厚さ3ミリのラー油の層。さらにネギの代わりに輪切りにした唐辛子がたっぷり。最後に焦がした丸ごとの唐辛子が5～6本ゴロゴロと。

岡　…聞いてるだけで頭が痒くなってきますよ。よくそんなもん平気で食えますね。

マ　う～ん。大学のころ金がなくて、昼飯は毎日カレー大盛り（240円）だったんだが、これだけじゃ足りなくてな。仕方なくタバスコ山ほどかけて食ったんだ。胃がカーっとしてしばらく空腹感を感じずに済むんでな。で、それを4年間続けてたらすっかり普通の辛さでは物足りなくなり…。

岡　唐辛子中毒になりますよ。

マ　おお、「麻雀放浪記」の世界だな！　…知ってる読者いるかのお。

岡　小説版は普通知らないでしょ。

マ　まあ、こんな東京ローカルの話ばかりしてても仕方ない。全国各地で味わえる激辛といえば、カレーチェーンのココ壱番屋がお手軽だな。ここはカレーの辛さを自由に調節できて、メニューには5辛までしかないんだが、頼めば10辛まで辛くできる。ちなみに普通のカレーは黄色でサラっとしているが、10辛は焦げ茶色でボテボテだ。涙で目がかすむくらい辛いぞ！

岡　もう人間技じゃないですね。

マ　おいおい、こんなのまだ初心者向けだ。宮城県の松島の近くに、またものすごいカレー屋があるんじゃ。ここはカレーとラーメンのセットを食べると、それだけで店内に名前が貼り出される。

岡　へ？　それだけでいいんですか？

マ　と思うだろ。だがな、このカレーが半端じゃない。ココ壱番屋の10辛なぞ、これに比べればおままごとだ。なんせこれを食べた女の子達が、店外に出たとたんバタバタ倒れたというシロモノだ。もう見た目が「黒いお湯溶きスパイス」。食べると一口めは甘さと美味さを感じるんだが、二口めは辛い以前に舌がマヒして味が分からん。

岡　マヒした方が食べやすそうですが。

マ　そこで出てくるのがラーメンだ。普通のラーメンなんだが、その熱さはスパイスで鋭敏になった口腔には劇薬！　ズルむけのスリ傷に塩酸を垂らすようなもんだ。口の中が大火事になったうえ、カレーの辛さも復活！　まさに地獄のコンビネーションじゃな。しかもこのカレー、体が拒否反応を起こすのか、食ったとたんに腹が下ってくる。上は大火事、下は大水ってやつだ。

岡　なぞなぞの風呂じゃないんですから。だいたい大水っていうより下水でしょ！

マ　ちなみに翌朝は尻の穴が大火事!!

岡　汚ないなぁ、もお！

Nintendo DREAM マッスルアンケート Vol.90

1 □　2 □　3 □□　4 □

5 〔□□,□□,□□〕 その他の場合

6 〔□□,□□,□□,□□,□□,□□〕

7 〔□□,□□,□□〕

8 〔□□,□□,□□〕　9 〔□□,□□,□□〕

10 〔□□,□□,□□,□□〕

11 （1つに○）　1　2　3　4

12 （1つに○）　1　2　3　4　5

13

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。

キリトリ線

Vol.87号プレゼント当選者

①ニンテンドーゲームキューブ本体
青森県／西谷早織

②GBアドバンスSP本体
福岡県／生田圭人

③ゲームボーイプレーヤー
北海道／増田育未

④好きなゲームキューブソフト1本
愛知県／鷲尾拓弥

⑤好きなGBアドバンスソフト1本
千葉県／石井里美

⑥高橋兄弟サイン入り『黄金の太陽』ソフト（2作セット）
静岡県／松村奈美

⑦世取山宏秋さんサイン入り『ソウルキャリバーⅡ』ポスター
徳島県／谷居裕香

⑧マクドナルドオリジナル ポケモンカードゲームADV
北海道／佐々木駿
埼玉県／山口里紗
石川県／山本万里菜

⑨ワイヤレスコントローラ ウェーブバード
長崎県／鶴邦寛

⑩ゲームキューブソフト『ソウルキャリバーⅡ』
埼玉県／岩井さゆみ
岐阜県／河内南美
大阪府／伴林俊哉

⑪ゲームキューブソフト『P.N.03』
東京都／菊間翔太
愛知県／小原弘充
大阪府／久保正樹
三重県／嶌村直嗣
鳥取県／山崎貴之

⑫「風のクロノア」デニムナップ
北海道／船本香菜
大阪府／伊丹翔太
大阪府／佐々木美月

（敬称略）

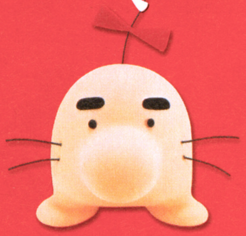
スペシャルインタビュー

ITOI STRIKES BACK!

マザー復活祭

MOTHER® 1+2

合い言葉は、勇気と友情、



そして愛。

『MOTHER1＋2』の発売、そして『3』を制作中という糸井重里さんからの素敵な贈り物に、ニンドリ編集部には喜びの声が津波のように寄せられています。そこで今回は「マザー復活祭」と題し、みなさんの声の一部を紹介するとともに、猿楽庁の橋本徹さんと、ポケモンの作詞などでも知られる、戸田昭吾さんに緊急インタビュー！ まだプレイしてない人も、『MOTHER』の魅力をたっぷり感じ取ってください。

©2003 Nintendo

予測だにしなかった告知CMにビックリ!!

●『MOTHER1+2』リメイクおめでとう！　夜遅くテレビを観ていたら、いきなりCMをやっていたのでビックリ。6月20日早く来ないかな。(東京都／ガス欠さん)

●観ちゃったよCM！　最初、どせいさんのミニ(プチ)ゲームなのかな…と思ったら、あのゲーム画面。まぎれもなく本物なんですね！　またネスたちに逢えるなんて…6月が楽しみです！(北海道／一輝美香さん)

●夜中にTVを観ていたら、GBA版『MOTHER1+2』のCMが。6月20日が待ち遠しい。ぜひニンドリには『MOTHER3』のことも含めて大々的にインタビューをお願い！　うれしくて勢いでハガキを書きました！(笑)(北海道／トラフグさん)

●『MOTHER1+2』発売決定！　うれしい！　記念にニンドリの付録で『どせいさんストラップ』をつけて！(笑)(東京都／MONDOさん)

㊓予約でゲットできるぞ！(左下参照)

⬆GBAとネスの組み合わせが、GBAに『MOTHER』が発売されることを物語ってるよね。復活への気持ちが伝わってきます(千葉県／時雨流斗さん)

⬅『MOTHER』旧作2作品だけじゃなく『3』も復活したのには驚かされたよね。復活の大英断を下した任天堂と『MOTHER』関係者に拍手！(愛知県／ね巣さん)

緊急特報!!

予約すれば「どせいさんストラップ」がもらえる!!

『MOTHER』の復活だけでも嬉しいのに、『MOTHER』ファンが歓喜する朗報が!!『MOTHER1+2』の予約特典として「どせいさんストラップ」のプレゼントが決定したのだ！　予約キャンペーンのポスターがある店で、いますぐ予約しよう！

『MOTHER』復活の朗報を聞いたニンドリ読者の喜びの声をお届け!!

MOTHER 復活おめでとう

大感激の声・声・声

4月15日未明、CMでその復活が大々的に発表された『MOTHER』シリーズ。今回はアンケートハガキや「ゲームソフトファンクラブ」宛に届いたハガキを中心に、喜びの声を紹介するぞ！

事故で他界した親友が待っていたニュース

●先日、『MOTHER』GBA移植の記事を読みながら思わず涙をこぼしてしまいました。昨年の暮れに、不幸なバイク事故で他界した幼少の頃からの友人と、首を長くして待っていたニュースだったからです。

僕らは小学校時代にFC版『MOTHER』と出会いました。友人は、誕生日プレゼントとして買ってもらったものを、わざわざ僕の家まで持ってきてくれました。2人で進めていこうね、と毎日外が真っ暗になるまでプレイしました。

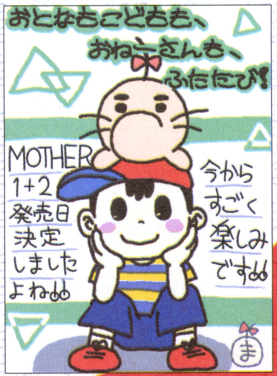
大人になってからも、その頃を2人で懐かしむことが多く、友人が『リメイクされたらまた2人でクリアしようね』と言っていたのが、つい先日のことのように思い出されます。

随分と僕らは待ち、結局彼はその嬉しいニュースを聞くことなく他界しました。発売されたら、花の代わりに、ソフトを手向けようと思っています。

ニンドリで『MOTHER』の特集記事を読むことを心より楽しみにしています。僕らの小学生時代の思い出を喚起させてくれるような、いろんな情報が詰まった懐古的記事を希望します。よろしくおねがいします。(鹿児島県／岩川雄洋さん)

⬆『MOTHER』をプレイした人は思わずニヤリとするであろう「ピッピ」。GBA版でその「強さ」を確認するのも楽しみだよね(静岡県／霜月祥さん)

⬇どせいさんとネスのツーショット。発売まであと1ヵ月半。あとニンドリ3号分発売されれば『MOTHER1+2』が出るのだ(広島県／まりのこさん)



友だちにススメられていた『MOTHER』がついに遊べる

●めったに逢えない友人から、数年前に「『MOTHER2』は絶対やらなアカン！」と言われたのがずっと心に残ってて…。そして、CMで『MOTHER』発売を知り、自分で不思議なくらい血が騒いでます!! 前から遊びたいと思ってたんだけど、きっと自分はいつか『MOTHER』に触れる運命なんだろうな思ってました。みんな、やったね！
(三重県／田村幸恵さん)

●『MOTHER』の音楽(効果音)を大音量で聴きたい！　という理由で「GBプレーヤー」を使いたいなーと思ってます。買えるかどうかは分からないけど…。
(島根県／風見鶏さん)

●子供の頃にプレイした『MOTHER』。いま大人になって、プレイしたいと思っても時間がなくて…。GBA版で通勤時間にプレイできるのでありがたい！
(神奈川県／ぽーきーさん)

⬆『スマブラ』で『MOTHER』を知らない世代にも浸透した「ネス」。ついに彼を主人公としたゲームがプレイできるのだ(千葉県／うちは諒さん)

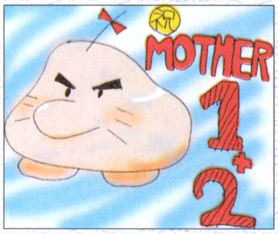
⬅「CMを観て、誰よりも先に書きたかったんです」とのこと。FCを持ってない世代にとって『MOTHER』の復活はうれしいよね(東京都／KOKORONさん)

祝『MOTHER』復活 in スマブラDX

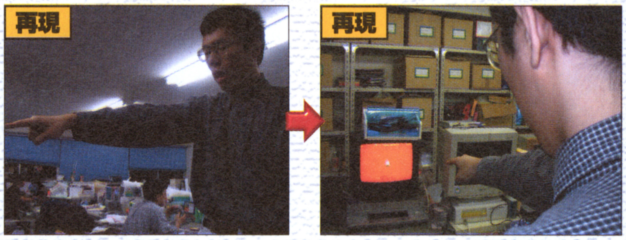
ニンドリ編集部もそりゃ大喜びでした

『MOTHER』復活の報に、編集部も大喜び。「音楽が良いんですよね」「SP用ヘッドホン変換プラグを買わなきゃ」「○○○って厄介な敵だったよね」など、『MOTHER』思い出話に花が咲いたりして、みんなの『MOTHER』に対する思いは深いんだな〜と改めて感じた。長い間、『MOTHER』の面白さを読者コーナーを中心に訴えてきただけに、編集部一同、感無量の思いで『MOTHER』復活の報を受け止めたのだ。もちろん、これからも『MOTHER』を強力にバックアップしていきますのでご期待！

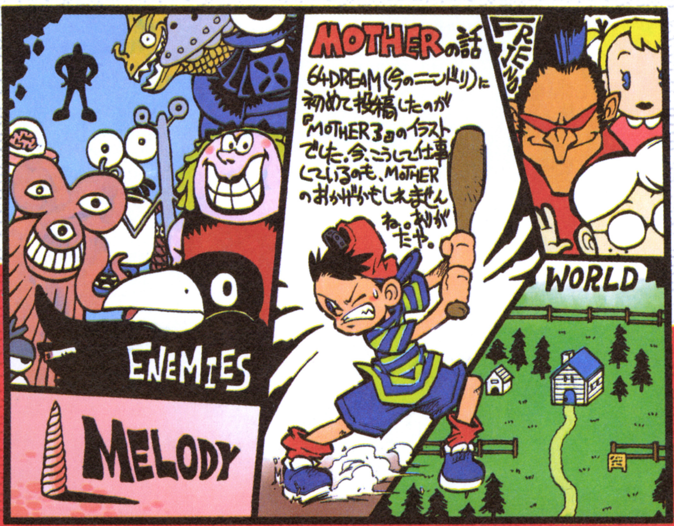
トランセル画伯の どせいさん



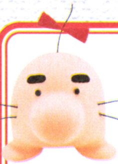
➡『MOTHER』復活に心躍らせたトランセル種市が、その興奮を伝えようと自ら筆を走らせたどせいさん。絵から喜びが伝わってきますね



⬆15日未明にCM放映することは知っていたが、その詳細な放映時間を知らなかったニンドリ編集部。そこで、和尚をTVの前にはりつかせて…待つこと3時間。和尚がついに発見!!



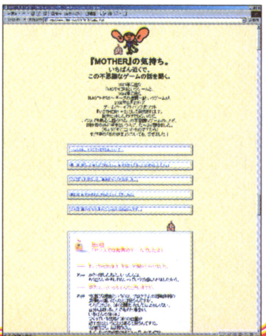
イラスト：中植茂久



糸井さん主宰のサイト「ほぼ日」で『MOTHER』秘話をチェックしよう！

『MOTHER』の作者である糸井重里さんが主宰するサイト「ほぼ日刊イトイ新聞」に糸井さんが語る『MOTHER』秘話「MOTHERの気持ち」が連載されている。「ゲーム中に登場するパパの秘密」やGBA版『MOTHER1＋2』を作るに至った経緯、『MOTHER3』の話など興味深い話がいっぱいだぞ。また、みんなの『MOTHER』への気持ちをつづった「あなたのMOTHERの気持ち」も読んでみよう。1つのゲームに対するそれぞれの想い出がたくさんつめこまれている。

⬇人気サイトの「ほぼ日」。今後も『MOTHER』情報を知りたい人は要チェック！　http://www.1101.com/



©2001 Nintendo/HAL Laboratory,Inc.Charactors ©Nintendo/HAL Laboratory,Inc./Creatures Inc./GAME FREAK inc./APE inc./INTELLIGENT SYSTEMS

任天堂時代、『2』のデバッグを担当した橋本さんとマザーな話。

『MOTHER』の時代の人 インタビュー①

猿楽庁 長官
橋本 徹さん

はしもととおる●1962年、兵庫県生まれ。任天堂時代に、マリオクラブの仕事に関わる。1997年、マリーガルに入社し、「猿楽庁」を立ち上げ。好きな食べ物は「たまごやき」

宮本さんに頼まれて『2』のデバッグを

橋本　あのう、こういうのがあるんですよ。（と言って、『MOTHER2』のジャンパーをとりだす）

――　わあ、ずるいなあ。どうしたんですか、これ？

橋本　ある人からいただいたんです。

――　いいなあ～。

橋本　寒い日にコンビニに行くときに着ていったりとか、いつも仕事場のイスの背もたれにかけていて…。僕、気持ち的にはずっと『MOTHER』を背負ってるんですね。

マザーのお宝①

これが泣く子も黙る、マザー2ジャンパー（非売品です）。この他にもTシャツなどもつくられていたのだ

――　橋本長官と『MOTHER』って、どんな関係だったんですか？

橋本　『1』のほうはほとんど関わりがなくって。当時、僕は任天堂の営業にいて、ユーザーさんからの質問を電話で受けたりしてたんです。「どうやってやっつければいいんですか？」とか（笑）。

――　攻略の質問電話ですね。

橋本　それで、『2』のときはマリオクラブに異動していて。マリオクラブって、当時はゲームの評価をするだけの組織だったんです。それで、宮本さんから「『MOTHER2』というゲームをつくっているんやけど、このゲームのデバッグをやってみる？」なんて話をいただいて、デバッグのノウハウもないのに、「やります！」って答えたのが縁のはじまりなんです。それで、当時はマリオクラブは大阪支店にあったんですけど、評価をする部屋はすごくキレイで、その隣の倉庫みたいなところに長テーブルを並べて、とりあえず10人のスタッフでデバッグをスタートしたんです。

――　で、どうでした、最初の『MOTHER2』は？

橋本　「じゃあ、やろうか」ということで、開発中のロムをスーパーファミコンにさしたら…、何も絵が出ない（笑）。

――　あはははは（笑）。

橋本　ただ「ザーッ」といってるだけ（笑）。

――　それはいつ頃だったんですか？

橋本　もう開発の終盤にかかっているころで、1994年の春くらいでしたね。発売直前の2～3ヶ月の間、『2』に関わったんですけど、それにしちゃあ、長かったなあ（笑）。

――　どんなことが思い出になってますか？

橋本　毎晩、カツとじ定食を食べてたこと（笑）。

――　いいじゃないですか（笑）。

橋本　そうじゃなくって、とにかく10人のメンバーを固定して、それを増やすこともなく、減らすこともなく最後までやったんです。で、普通はバグの報告をしたら仕事はそれで終わりなんですけど、僕らは毎晩、会社に残って、30分くらい「どうしたらもっと面白くなると思う？」って、みんなでブレーンストーミングをしたんです。そうやって吸い上げた意見を、糸井さんやプロデューサーの石原さん（注）に送ってたんですね。いまで言うチューニングの走りというか、「猿楽庁」の原点はそこにあるんです。

橋本長官が代表をつとめる猿楽庁は、開発中のゲームを評価したり、「こうすれば面白くなる」という提案を行ったりするチューニングの会社なのだ。www.sarugakucho.jp

――　なるほど。たとえばどんなことを提案したんですか？

橋本　「自転車に乗って、チリンチリン鳴らせたらうれしい」とか（笑）。

――　あれ、うれしいですよね（笑）。

橋本　あと思い出に残ってるのが、わざわざ糸井さんが大阪の事務所まで陣中見舞いにきてくれたこと。

――　スタッフの人たちは喜んでたでしょう。

橋本　写真を撮ってましたね（笑）。それで、僕らは『MOTHER2』のなかのバグを見つけるのがメインの仕事だったわけですが、やっぱりいろいろあったんですよ（笑）。たとえば、テレポートができるところで、最初の頃はついてきちゃあダメなキャラまでいっしょにテレポートしちゃったりとか。でも、実はそういうのがすごく楽しかったりしましたね（笑）。あと、ラスボスとの対戦ができるロムが届いたので、会社に残って朝方まで延々と闘ったんですけど、どうしても勝てない。で、仮眠をとらないと翌日というか、当日の仕事に差し障りがあるから、昔よく売っていた連写パッドでオートで闘えるようにしてから寝たんです。ところが、起きてもまだ闘ってる（笑）。それで開発スタッフに電話で聞いたら、「あそこはまだできてないよ」ってあっさり言われて（笑）。

――　あはははは（笑）。

橋本　あと覚えてるのが、サウンドを担当したのが田中宏和さんじゃないですか。恥ずかしながら、僕は田中宏和という人が任天堂の社員だって知らなかったんですよ。先輩なのに（笑）。

――　へえ～。

橋本　それで毎日のように「サウンドがいいよねえ」と言うぐらい感動していて、マスターアップしたときに、石原さんに電話して、「田中宏和さんにもぜひよろしくお伝えください」って言っちゃった（笑）。

――　身内なのに（笑）。

橋本　「えーっ、田中さんは任天堂の社員だよ」って言われて、それであわてて社内の電話番号表を見たら、開発第一部のところにちゃんと載ってて（笑）。「ああ、この人だ。すごい人が社内にいるんだなあ」という驚きもありましたね。あと、田中宏和さんがスゴイと思ったのは、エンディングのスタッフロールがあるじゃないですか。当然、そこには開発に関わった人たちの名前が出てるわけですけど、あるとき、我々のようなデバ

マザーのお宝②

任天堂ソフト関連のグッズではとても珍しい、マザー2ロゴ入りジッポー。それに、うれしいことに、裏には橋本長官の名前とシリアルナンバーも入っているのだ

注 石原さん●『MOTHER2』開発当時は、糸井さんの企画・開発会社「エイプ」に所属していた石原恒和さんのこと。石原さんは、その後、クリーチャーズの社長を経て、現在は株式会社ポケモンの社長。

ッグチームのスタッフも入れようという話になって、マリオクラブだけでなく、エイプやハル研究所のデバッグチームの人たちの名前も出すことになって。でも、それだけですごい量のスタッフなんです。それも一度つくったスタッフロールに、追加でそれだけの名前をボコッと入れるわけですから、エンディングのサウンドの尺があわなくなるじゃないですか。そこをわざわざ田中宏和さんが、サウンドをつくりなおして入れてくれてたんですね。だから、もともとはもっと短かったんですよ。

―― まるで映画のスタッフロールのように、途中からサウンドと画面の雰囲気が変わるようになってますよね。このスタッフロールを最後まで見るのが、また楽しみで(笑)。

橋本 そうそう(笑)。

『MOTHER』と猿楽庁の深い関わり

―― 『MOTHER』シリーズの魅力って何でしょうね?

橋本 僕が思うのは、『1』と『2』が出た当時と、いまの世の中はぜんぜん違うと思うんです。当時は、「うわ! ゲームでこんなのアリなんだ」という新鮮さがめちゃくちゃあったんですよ。『MOTHER』の世界観が現代アメリカになってたりとか、テキストも糸井さんの細かい、節々にまで「うわあ」って感じるような、すごく新鮮みがあったわけです。あのようなRPGは当時はなかったし…。『1』のときは「エンディングまで泣くんじゃない。名作保証」という広告に、みんなが気になったし、実際にやってみるとすごく新鮮だったわけですよ。それに『2』のドラムメーターや、敵が寄ってくるのが目に見えたりとか、やってて気持ちのいいRPGだったんですね。それにあちこち冒険して強くなって帰ってくると、ザコは寄りつかなくなるのもいいし。

―― でも、何と言っても『MOTHER』の魅力って、ゲームなのに泣けるところでしょう。

橋本 ホントに泣けますよね。仕事でやってて、それでも泣きましたからね。田中宏和さんの曲が盛り上げてくれますし、そのあたりが『MOTHER』のいいところなんでしょうね。

―― 普通、ゲームってコントローラを触って、目で映像を追っかけて、耳でサウンドを聴いて楽しむところがありますけど、『MOTHER』の場合、それ以外に、情緒の部分にグサッとくるんですよね。

橋本 キャラに感情移入しやすいですしね。中世のファンタジーの世界が悪いというんじゃないですけど、現代のほうが気持ちが入って行きやすかったですし。ピザ屋を呼んだ後で、バスに乗ったら、追っかけてきたりとか(笑)。それに、パパからの電話というのもシリーズとしていいし。

―― お金も振り込んでくれるし(笑)。

橋本 そうそう。デバッグをやってるときに、『2』のポスターができてきて、「これキムタクだよ」って言うから、「誰? それ」ってこともありましたね(笑)。

―― 当時のキムタクって、それほど有名じゃなかったんですよね。

橋本 そうですよね。スタッフの女の子からSMAPのキムタクだって教えられて、「ポスターいりますか?」と聞かれたんだけど、「いらない」って。

―― ああ、もったいない(笑)。

橋本 猿楽庁を振りかえってみると、『MOTHER2』の人たちとおつきあいがはじまって、それで支えられてるところがあるんです。1996年にマリーガル(注)が設立されたとき、「ゲームのデバッグなどをやるチームも必要だよね」という話になって、「そのようなことに精通してる人を呼ばなきゃ」と言い出したのが石原さんなんです。僕、当時は京都でフリーだったんですけど、石原さんから直接電話をいただいて、「東京に来る?」という話になったんですね。

―― ああ、確か石原さんはマリーガルで…。

橋本 エグゼクティブプロデューサーをやってましたから。

―― それで『ピカチュウげんきでちゅう』(N64)をつくったんですね。

橋本 で、上京して、半年くらいで組織を立ち上げて、名前をどうしようかとなったときに、僕はない知恵をしぼって、横文字のかっこいい名前を20くらい考えたんです。何日もかけて…。なかには「これ、かっこいいなあ」と自分で惚れ込むようなものもあって。例えば「RED チーム」とか。これRESERCH EVALUATION DEBUGの略なんですけど。だからいっそのこと『ポケモン』にあやかって、レッド団にしちゃおうかとか(笑)。

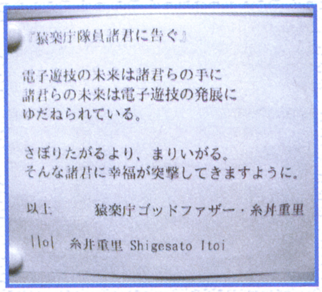
―― なるほど(笑)。

橋本 でも、コレというのに決めかねているところもあって、「糸井さんに決めてもらおう」ということにしたんです。そこで、候補名のリストを糸井さんの事務所に送ったら、わりとすぐにメールで返事がきて、「リストの中には、使えるものはありません」と(笑)。「で、『猿楽庁』という名前を思いつきました」とあったんです。それを読んで、「いまどき漢字はなあ」と思いつつ、「けど、タダだしなあ」って(笑)。

―― 「猿楽庁」というのは、当時、事務所のあった「猿楽町」からきているんですね。

橋本 ええ。だから糸井さんは猿楽庁のゴッドファーザー(名付け親)なんですね。1回聞いたらちゃんと覚えてもらえるようなネーミングをつけられるところは「さすがだなあ」と思いましたね。

―― その意味で、『MOTHER』というタイトルもすごくいいですよね。


『猿楽庁隊員諸君に告ぐ』

電子遊技の未来は諸君らの手に
諸君らの未来は電子遊技の発展に
ゆだねられている。

さぼりたがるより、まりいがる。
そんな諸君に幸福が突撃してきますように。

以上　　猿楽庁ゴッドファザー・糸井重里

1101　糸井重里 Shigesato Itoi

猿楽庁の壁に貼ってある、糸井さんのメッセージ。糸井さんの名前が「糸丼」になってるのは、ペンネームだからなんだとか

橋本 最初に僕がこのタイトルを聞いたときは、ジョン・レノンの同名の曲を連想しましたからね。

―― ああ、確かにそれもありますね。サウンドを担当した鈴木慶一さんも、ジョン・レノンの「愛」をテーマに作曲したと言ってますし。でも、猿楽庁と『MOTHER2』は切っても切れない関係にあったんですね。

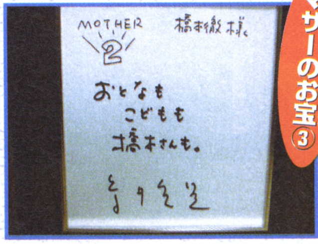
橋本 ええ。糸井さん、石原さん、それに宮本さんとつながってるのが、すごくウレシイですね。

―― 今回、『MOTHER1+2』が出るということで、どんなお気持ちですか?

橋本 僕はずっと望んでいたことなので、やっぱりウレシイです。個人的にももう一度遊んでみたいし、これまでやったことのない人にも、伝説化しているゲームなので、ぜひプレイしてほしいですよね。イメージとしては、昔LP盤だったレコードがようやくCDになる感じ。

―― ああ、それ、すごくわかりやすい喩えですね(笑)。

マザーのお宝③



橋本長官秘蔵の色紙。「大人も、子供も、橋本さんも」だって。ああ、うらやましい

橋本 だから、『MOTHER』のことを知らない人たちにも、糸井さんのメッセージが込められているソフトなんで、「ああ、『MOTHER』って、こんなゲームだったんだ」と感じて欲しいですよね。そういえば、糸井さんのホームページを読んで、ぼく泣いちゃいました。読者の方のいろんなコメントが載ってるんですけど、それを思い出すだけで泣きそうになるくらい。

―― それ、同じです。

橋本 で、当時プレイした人たちは、みんな大人になっていて、テレビの前でプレイする時間がないっていうんですよ。だから、GBアドバンスで出るのがすごくウレシイって。

―― ホントにそうですよね。

橋本 で、ちゃんとサウンドを聴いてほしいので…。

―― ヘッドホンは必携ですよね。

橋本 それに、「ちゃんと名前を入れるようにしてね」とも言いたい。僕は、これまでずっと『MOTHER2』をプレイする人に言い続けてきましたからね。

―― 長官の好物の料理は何にしましたか?

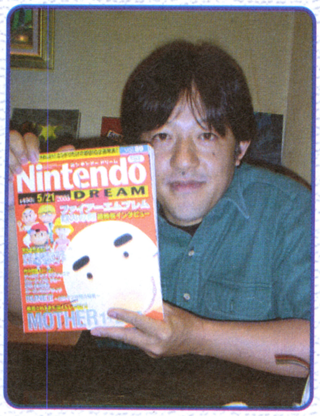
橋本 聞かれると思ったんですけど…。確か「たまごやき」。

―― 普通ですね。僕(サオヘン)は「とんこつラーメン」だったんですけど、8文字入らないんですよね。それで「とんこつ」にしたら、あとからガッカリ(笑)。だから、好きな食べ物もちゃんとマジメに書きましょうと言いたいですね(笑)。

マリーガル●N64ソフトを開発するクリエイターを支援する会社。任天堂とリクルートが共同で設立し、『巨人のドシン1』や『カスタムロボ』などのソフトを生み出したが、現在の活動は不明。

『MOTHER』シリーズのシナリオなどを担当した戸田さんとマザーな話。

『MOTHER』の時代の人 インタビュー②



コピーライター・作詞家
戸田 昭吾さん

とだあきひと●1960年、神奈川県生まれ。『MOTHER』シリーズの制作に携わると同時に、アニメ「ポケットモンスター」の主題歌の作詞などでも活躍。好きな食べ物は「おにぎり」

最初は隕石が落下済みだった『1』

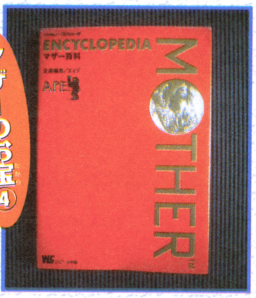
戸田 僕はもともと糸井事務所でコピーライターの修行をしてまして、そのきっかけになったのが実は『MOTHER』なんです。週刊文春の「糸井重里の萬流コピー塾」(注)に投稿していた時期があるんですが、ある日糸井さん本人から電話がかかってきて、「手伝ってほしいことがある」って言うんですよ。いきなりだったからビックリして(笑)。

―― ビックリしますよね～(笑)。

戸田 『1』の企画書はできているんだけど、さらにアイデアがほしいので、スタッフの1人としてバイトしないかという電話だったんです。

―― その当時、戸田さんは?

戸田 フリーターみたいなもので(笑)。それで、画面も何もできてない段階から、いろんな打ち合わせに参加したり、雑用をしたりして。でも、コピー修行のほうが忙しくなってしまって、『1』の制作に本格的に関わるというほどでもなかったんです。ただ、ゲームが完成した後、「マザー百科」という本を出そうということになって、その編集チームでの仕事が印象に残ってますね。



マザーのお宝④

編集部・中植秘蔵の「マザー百科」(小学館)。「マザー」が出た頃、小学生だった中植は、右上のお宝バッジが欲しくて応募したものの、ハズレ

―― どんなところが印象に?

戸田 『MOTHER』の解釈って、遊ぶ人それぞれにあるわけじゃないですか。だから、公式ガイドブックといいながらも、自由な解釈の前例として、早解きの攻略本ではないものをつくろうと、いろんなことをやったんです。たとえばオネットの市長さんも、実際のアメリカ人の写真を使ったりとか。

―― ゲーム画面がほとんどなくって、まるで旅行ガイドのような本でしたよね。

戸田 ええ。で、僕は「松尾ハイゼン」というペンネームで記事を書いています。糸井さんがつけてくれたんですよ。当時僕はホテルの配膳係のようなこともしていたものですから、それを糸井さんが面白がって、「ハイゼン」。で、松尾というのはマリックさんがブームになりかけていた頃のことで、本名が松尾というので、意味もなくそこからお借りして(笑)。それで、その本を出したときに、200名限定の「フランクリンバッジ」というのをつくりまして…。(と言って、カバンの中から光るものをとりだす)

―― おおっ! これが伝説の「フランクリンバッジ」!

マザーのお宝⑤

これが不思議なパワーを秘めた「フランクリンバッジ」。ほとんど伝説化している逸品

戸田 あと、『1』の制作で意外と知られていないのが、モンスターデザインに南伸坊さんが関わっていたことでしょうか。

―― え? あのおむすび頭で有名なイラストレーターの?

戸田 ええ。例えば糸井さんが、「マッドトラック」とかネーミングをしますよね。それに簡単なラフスケッチをつけて、伸坊さんにファクスすると、思い出したように絵が送られてきてたんです。もちろん伸坊さんの絵はそのまま使うことはできなかったんですけど、それを元にドット絵にしてたんですね。

―― それは知りませんでした。

戸田 で、『1』が出た後も、僕は糸井さんのところでコピー修行みたいなことをやりつつ、やがて他の事務所に移ったんです。そしたら、あるとき石原さんから電話がかかってきて、「『MOTHER2』をつくっているんだけど、ぜひ戸田君の力を借りたい」って、『1』のときと同じデジャヴュのような展開がありまして、開発途中からなんですけど参加したんです。そのときは絵も音楽もできていて、「完成までもうすぐじゃないですか?」って聞いたら、「いや、ここからが大変なんだ」って言われて、それから完成まで2～3年かかったんですね。だから、僕自身『2』で何をやったかというのはすごく説明しづらいんですけど、進行管理のようなこともやりつつ、実際にシナリオを演出したり、糸井さんとメッセージ作業をしてましたね。

―― いろんなことがあったんでしょう?

戸田 僕は辛いことは忘れちゃうタイプなんで(笑)。いまゲームをつくろうとすると、システム化されていて、何十人何百人ものスタッフが関わるようになるわけです。でも、『2』のときは手作りの感じがあって、1人が何役もの役割をこなしていたんですね。それに、最初は電子メールの環境もなくて、電話やファックスでやりとりしたり、メモを書いたりとか、手書きの書類はあふれるように増えていきましたし、それを整理する者もいて、そうやってゲームがつくられた最後の作品なのかなあと思いますね。

―― 戸田さんのアイデアは、具体的にどんなところで反映されたんですか?

戸田 演出はけっこうやりました。オープニングで、最初は隕石落下の演出がなかったんですよ。で、かなり発売が近い段階でチェックしてたら、ネスがずっとベッドで寝ててもいいくらい、平和な感じだったんですね。それで、みんなを集めて会議をして、「もう少し緊迫感を持たせなきゃ」ってことで、夜にして隕石をドーンと落として、パトカーのサイレンを鳴らすことにして。だから、最後の最後でけっこう変わったりしましたね。他にはメッセージをちょこちょこ書かせてもらったりしましたし。

―― どんな流れでシナリオをつくってたんですか?

戸田 まず、糸井さんのシナリオありきなんです。それに沿ったメッセージが束のようにある。それでも、つなげてみるとまだまだ足りなかったり、新しいアイデアが生まれたりで、常に再発注してました。それに、メッセージに限らず、みんなイタズラっぽいことをやってましたね。ナイショで勝手にアイデアを入れて、糸井さんが受ければOKのしるし、みたいなこともありました。

―― 他に印象に残ってることは?

戸田 エンディングのスタッフロールは、僕が演出したんですけど、そのための新しい素材は何もつくれないからって言われてたんです。だから、ありモノを使おうと。

―― キャラクターの動きがいい感じ

(注)糸井重里の萬流コピー塾●1980年代に、週刊文春で連載されたコピー講座。家元の糸井さんが、たとえば「浴衣」などのお題を与え、読者がコピーを投稿するスタイルをとっていた。

ですよね。

戸田　ちょっと小芝居しながら(笑)。あれは田中さんの曲に合わせて演出コンテを描いて、プログラマーに渡したら、あのようなものができたんです。苦肉の策でやったんですけど、偶然にも曲との尺が1秒とズレずにぴったり合って、当時「ちっちゃい奇跡みたいなことが起こったなあ」と自画自賛してましたね(笑)。

―― 橋本長官が言ってましたけど、マリオクラブのスタッフの名前も入れようということで、曲も追加したようですね。

戸田　ああ、そうでしたね。映画のスタッフロールなんかにあるように、2曲がメドレーっぽくなってますけど、足りなくなったからもう1曲つけようということになったんですね。

―― その意味でもエンディングがすごく重要なゲームでもありますよね。

戸田　『1』のとき、エンディングのサービスが足りなかったということはよく言われてますね。サラッとしていましたから。もちろん、開発期間の時間的な制限やカセットの容量の問題もあって…。でも、『1』のエンディングが好きだという人もいるんですね。『1』はヨーロッパの映画のようなドライな感じで、『2』はハリウッドリメイクみたいな意味合いも感じられますよね。存分に楽しんでくださいって感じが『2』にはありますよね。

―― なるほど、そうですよね。

戸田　だから、どちらが好きかでタイプが分かれると思いますね。

10年に1作の『MOTHER』シリーズ

戸田　僕、ダンジョンの設計もやったんですよ(笑)。

―― 演出やシナリオだけじゃなく？

戸田　ええ。半透明のトレーシングペーパーにダンジョンを描いて、この穴に落ちると、その下はどうなってたらいいかとか。

―― 具体的にはどこですか？

戸田　ダンジョン男のところとか。でも、あんまり言うとネタばれになっちゃうか。

―― そうなんです。今回初めてプレイする人たちもいますからね。

戸田　そうですね。ダンジョンの設計は、厚紙でテレビ画面のようなワクをつくって、それを動かして…。

―― ああ、なるほど。ダンジョンがテレビ画面でどのように見えるかということを、台紙を動かしてチェックしてたわけですね。あと、キャラが歩くとどこまで見えるかとか。

戸田　そうそう。ここまで歩けば、ヒントになる地形が見えるようにとか。そのようなことを半分素人ながら、思いついてやってたんです。当時はコンピュータもあったんですけど、僕はワープロ代わりにしか使っていなかったんですね。

―― 今回、『MOTHER1＋2』がGBアドバンスで出ることになったわけですけど、どんな想いですか？

戸田　まず、今回の移植に関わった人たちに、お疲れさまでしたと言いたいですね。移植といっても簡単な仕事ではなかったと思いますから。あと、当時のスタッフのみなさん、お元気ですか？…と、この場を借りて(笑)。

―― きっとみなさんもプレイするんでしょうね。

『MOTHER2』完成祝賀パーティでの戸田さん(中央)。左端はプロデューサーの石原さんで、隣は任天堂の岩田社長。それに宮本さんの姿も

戸田　最近、WOWOWで「ツインピークス」が再放送されて、たまたま見てたんですよ。ちょうど『2』のときにブームになって、当時の気持ちをちょっと思い出したりしているときに、『MOTHER1＋2』のCMが流れたというニュースを聞いたんです。これは個人的に面白い偶然でしたね。それで、『MOTHER』って、糸井さんの手からも離れてひとり歩きをしてるんだなあと思ったんです。「ツインピークス」もそうですけど、『MOTHER』に関しても様々な解釈がなされていて…。発売当時はかなり話題になりましたけど、大ヒットとはいかなかったわけですね。だけど、いつの間にか、任天堂のゲームを代表するかのような存在になっていて、これは糸井さんにもコントロールできないところで、一人歩きを始めてるんだなあと思いますね。

―― もう伝説のゲームですよね。新作が9年間も出なかったにも関わらず、プレイした人たちの心のなかにしっかり残ってるところがあって。

戸田　このゲームには行間の部分に、何かがすごくあるんでしょうね。もしかしたら魔物がいるんじゃないかって(笑)。それに、ワインじゃないですけど、時間がたって熟成してきてるのかもしれない。

―― 前号で、アートディレクターの大山さんと話したんですけど、『MOTHER』のドット絵が、いまの時代にはとても新鮮で、しかも温かみがあったりしますよね。

戸田　そうですね。3Dにこだわりすぎることの不自由さを、なんとなくみんなが気づきはじめてるのかもしれないですね。いまの子どもなら、2Dも3Dも偏見なしに接することができるんでしょうね。

―― そうですね。

戸田　あと、いま小学生のユーザーが、『MOTHER1＋2』を買ってもらって、謎に行きづまると、お父さんかお母さんが教えてくれるようなシーンも予想できますね。『1』が出たのが14年前ですから、それは充分ありえますよね(笑)。

―― 戸田さんは『MOTHER1＋2』が出たらプレイしますか？

戸田　(間髪入れずに)します！します！実は『2』をプレイしていないんですよ。客観的に遊べるようになるまでは、封印しておこうと思っていて。

―― 9年もたっちゃいましたよ(笑)。

戸田　スーファミをしまっちゃったんで(笑)。今回はその意味でもいい機会ですよね。

―― プレイしたら泣きますか？

戸田　わかんないですね。違う意味で泣くかもしんない(笑)。

―― ああ、開発に関わった人たちは、我々プレイヤーとは別のシーンで泣いちゃうと(笑)。

戸田　泣くと言えば、『2』をつくってる終盤のことを思い出しました。途中からハル研さんがプログラムチームを引き受けてくれていて、よく山梨まで出張したんですよ。いまだったらインターネットでやりとりできると思うんですけど、当時はワンボックスカーを借りて、そこに開発機材を積みこんで…。それに僕、機材班の隊長でもあったので、みんなは特急あずさに乗って山梨まで行ってたんですけど、僕はレンタカーで中央高速を走ってたんですね。山梨で1週間合宿をして、また東京で1週間という生活を、最後の大詰めの段階では何度も繰り返していたわけです。

―― 山梨ではどんな感じだったんですか？

戸田　あの会社には展望台のような部屋があって、そこがチームにあてがわれたんです。だから富士山の雪の具合をチェックしながら仕事ができて(笑)。ゲームがほぼ完成し、山梨からすべての機材をクルマに積み込んで東京に戻ってくるときに、夜中1人でクルマを運転してたんですけど、ラジオから、ビートルズの「ザ・ロング・アンド・ワイディング・ロード」が流れはじめて…。そのとき、(感極まった表情で)はぁ～って。

―― 泣けてきちゃった…？

戸田　ええ(笑)。中央高速の相模湖あたりだったかな。長く曲がりくねった道を走りながら、長く曲がりくねった開発を思い出して…。

―― まさしく『MOTHER』にぴったしの曲ですね。

戸田　曲と言えば、田中さんと鈴木慶一さんの音楽が、『MOTHER1＋2』でまた流れるんですね。それも楽しみなんです。RPGって、ヨーロッパの中世を舞台にすることが多くて、そのなかで現代アメリカの『MOTHER』は異端とも言えたと思うんですけど、だからこそ曲作りも難しかったと思うんですよ。3～4分のヒット曲じゃなくて、プレイ中ずっと耳に入る音楽ですから。それに単に洋楽風なものを張り付ければいいわけじゃないし。田中さんは、ゲーム畑にいた人だから、あのようないいものができたと思うんです。

―― では最後に『3』が出ることについては…？

戸田　結果的にではあるけど、『MOTHER』って10年に1作のゲームなんですよね。1980年代の『1』と、1990年代の『2』を、2000年代に遊ぶことの意味とは？ なんて深く考えることはなくて、みなさんぜひ楽しんでください。そうしているうちに『3』も遊べると(笑)。

―― じゃあ、『4』が遊べるのは、2010年代？ ヤだな～(笑)。

任天堂公式Q&A 任天堂の質問箱

読者のギモンに答えます

にんてんどうのしつもんばこ　第90回

体験版目当てに、ニンドリを初めてご購入いただいた読者のみなさん、はじめまして。当コーナーは任天堂専門誌で唯一の「任天堂公式Q&A」です。読者のみなさんから寄せられる、任天堂に関する質問を、企画部のHさんに回答してもらい、疑問を解消しようというわけです。初ニンドリのみなさんも、わかんないことがあったら、どうぞ読者ハガキに書いて送ってくださいね。

質問箱の読み方　読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答は任天堂企画部のHさんです。

こんごうのナビゲーター

サオヘン　左尾昭典（さおあきのり）。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。『MOTHER』のインタビューをしてから、『1+2』の発売が待てなくなった今日この頃。一方で『メイドインワリオ』はしぶとくプレイしてるのだ。

ハミダシ質問箱

『ワリオワールドGC』はいつごろ出るの？（広島県・宍戸保裕さん）

これはE3以降の発表になるでしょうね。まあ、相変わらず鼻をほじくったりとか、はちゃめちゃなことをやってますけどね（笑）。

任天堂キャラクターずかん 41

CHARACTER DATA FILE — No.41

カッペイ

英名／KAPP'N

GBアドバンスに接続すると、「どうぶつの島」まで渡してくれるカッペイさん。デビューはもちろん『どうぶつの森+』（2001年）。海外版にも登場してるんだけど、向こうの人は河童のことを知らないから、頭のお皿はハゲ頭のように見られてるのかも？　カッペイさんの舟歌に、『メイド イン ワリオ』の演歌などを加えた、任天堂ゲームのボーカルCDが出ないかな？

こんごうのワンショット

前号に続き、ゲームフリークでのワンショット。『ポケモン』ディレクター・増田順一さんのスペースには、ピチューがいっぱい。「ねてます」って出てるけど…

Question 1　いよいよ世紀のイベント開幕！

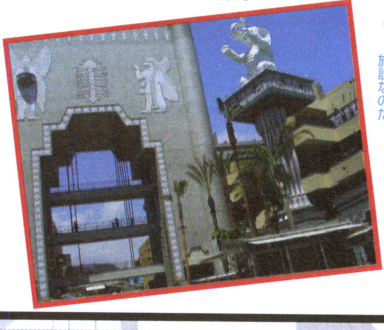
今年のE3の任天堂ブースの目玉は？

福岡県・オールスターさん

A　やはり、コネクティビティですね。

任天堂のE3のテーマは、「連動と融合」です。キューブとGBアドバンスをつなげた新しい遊びを、具体的な商品に近いカタチでお見せし、ゲームのプレイスタイルを広げる新しい遊びをアピールしたいと考えています。E3は世界中の関係者やファンの方が注目するイベントですので、「コネクティブではこんなことも、あんなこともできる」ということを、会場で実際に触っていただこうというわけですね。もちろんコネクティビティをテーマとしたソフト以外にも、すでに発表している『マリオカートGC』や『ピクミン2』、それに『F-ZERO GC』などもプレイアブルで出展する予定ですし、まったく新しい新規タイトルの展示も予定しています。みなさん、ぜひ注目してください！（広報）

世界最大級のゲーム見本市「E3」開幕の前日に、任天堂の発表会が開かれることになっていて、ニンドリ取材班も参加する「メディア向け発表会」は5月13日の11時半にスタート（日本時間14日午前3時半～）。パワー全開で、イベントの模様をレポートするので、次号以降の特集記事に乞うご期待！



今年の任天堂発表会の会場はハリウッド。アカデミー賞の授賞式も開かれた豪華な施設なのだ

Question 2 任天堂のキラーソフトがいよいよ登場！

『マリオカートGC』はどんな感じになりますか？

神奈川県・ナオミさん

A すごい事になっています（笑）。

やっぱりゲームキューブという新しいハードで出る『マリオカート』ですから、画面のクォリティが格段にあがっているのはもちろん、新しい仕掛けも…（急に声が大きくなって）たくさん！　たくさん！（笑）用意しています。たとえば、今度の『マリオカート』はなんと！ 2人乗りです。それにコースもアップダウンが激しくて、ビックリするような仕掛けも本当に満載です。また、ブロードバンドアダプタに対応していて、最大8人でプレイができるようになるんですね。これはインターネットにつなぐのではなく、直接キューブ同士をつないで、2台のテレビモニターで遊ぶわけですが、白熱した対戦が楽しめるようになるでしょうね。中には「どうしてオンラインにしないの？」という意見もあるかと思いますが、『マリオカート』は世界中で愛されているゲームなんです。国によって常時接続のインターネットインフラの普及率や月額料金に差があったり、環境によって一定ではない遅延の問題など、クリアしなければならないことが、まだまだ色々あるんです。世界中のみなさんに楽しんでいただくには、オンラインは時期が早いと考えています。それに、目の前にいる人たちとワイワイガヤガヤ遊んだほうが、ゲームは楽しいですしね（笑）。ただ、だからと言って、任天堂がオンラインゲームに可能性がないとは考えていません。もちろん、研究は続けていますし、新しい遊びの実現のためにも、今後もいろんなカタチでネットワーク技術を活用していきたいと考えています（広報）

☞前作の『マリオカート64』は、世界で1000万本近くも売れた、任天堂の超キラーソフト。国内のN64ソフトでもナンバーワンの売れ行きだったことを考えると、E3の目玉は『マリオカートGC』なのかも？　次号ではこの期待のソフトの情報をたっぷりお届けする予定だよ。

キューブの底部に接続するブロードバンドアダプタ。価格は3800円

Question 3 カービィにまだまだ秘密が？

『カービィのエアライド』はいつ発売ですか？

沖縄県・クライアントさん

A もうすぐ発売日をお知らせできると思います。

夏発売予定ということで、開発も順調に進んでいます。このゲームは、Aボタンとコントロールスティックだけの、カンタン操作で遊べるわけですが、すごく奥が深いゲームです。実際に触ってみると、とても気持ちがいいんです。Aボタンを押すと、ギュギュギュッとブレーキしながら、ドリフトを決めて、グングングンとためて、コーナーを周り終える瞬間、一気にAボタンを放すと、ブァ〜ンと勢いよくダ〜〜シュ！　これが快感なんです（笑）。それにキューブのソフトですから、コースがあっちいったり、こっちいったりと、ものすごいことになっていて、まるでテーマパークのような楽しさです。それに、もうひとつ。前号で発表したゲーム画面を見て、「『カービィのエアライド』はこういうゲームなんだ」と思ってるかも知れないですけど、甘い！（笑）。あの画面って、このゲームの一端にすぎないんです。「えーっ、こんなこともできるの!?」と、みなさんにビックリしてもらえると思いますので、続報を楽しみにしてくださいね。（広報）

☞『星のカービィ 夢の泉DX』にも、たとえば「刹那の見斬り」みたいなゲームが入ってたりして、この『エアライド』も、単純なアクションレースゲームでは終わりそうにない感じ。だって、あの『スマブラDX』をつくったハル研の桜井政博さんが総合プロデューサーをつとめているくらいだから、「サクライさんがまたやってくれたぜ！」って感じのゲームになりそうです。

Question 4 こちらもカンタン操作で奥が深い

『マリオゴルフGC』はどんな感じになってますか？

兵庫県・きれいなジャイアンさん

A 画期的な操作方法になっています。

このゲームは、ビギナーの人も、エキスパートの人も、同じ土俵でプレイできるようになってるんです。前作のN64版では、ビギナーやちっちゃなお子さんだと、インパクトを押せない…、つまりボールをうまく打つことができなかったケースもあったようですが、今回はそんなことはまったくありません！（←自信満々のHさん）。もちろん腕に自信のある方は、高度なワザも使えるようになっています。具体的な操作方法は今後明らかにしていきますが、ゴルフなんて知らないというビギナーの方から、高度な技術を求めるエキスパートの方まで、みんな一緒に楽しめるという、とても懐の深いゲームになっています。ただ…口で説明するのは、どーしても限界がありますから、この画期的な操作感を、みなさんに1日も早く体験していただいて、ビックリしてほしいなあと思っています。（広報）

☞『カービィのエアライド』が桜井さんなら、こっちの『マリオゴルフGC』はキャメロットの高橋兄弟が制作中。会社のなかにゴルフセットを常備するほどの人たちがつくっているだけに、このゲームが期待以上のものになるのは間違いないでしょうね。

『黄金の太陽』のインタビューで、自慢の書をご披露いただいた高橋兄弟。E3にも行くとのことで、もしかしたら発表会のステージで勇姿が見られるかも？

Question 5 今度のフォックスは毛深くない？

『スターフォックス』はどうなっていますか？

兵庫県・未練さん

A 開発は順調ですよ〜。

まだ、実際にプレイはしていませんが、間違いなく面白いものになるという感触をもっています。去年の5月にナムコさんと『スターフォックス』の新作を共同開発しているという発表をして以来、ちょうど1年たち、ゲーム画面をまだ公開していませんので、不安になる方も少なくないと思いますが、大丈夫ですよ（笑）。近いうちに開発中の画面を公開します。楽しみにお待ちくださいね。（広報）

☞『スターフォックス』と言えば、声優さんのことが気になる人も多かったりすると思うんだけど、ナムコがつくってるだけに、こっちも期待してもいいかも。それに気になるのが、ナムコとセガの合併話。もし、この話が実現すれば、『フォックス』と『F-ZERO』を同じ会社で開発してることになるわけで、ますます任天堂とのコラボレーションが増えていくなんてことも？

ハミダシ質問箱

『ギフトピア』のCMのナレーションは誰がやってるの？（北海道・田中コロ助さん）　ラジオにも出演していて、ギフトピア子っていう名前で出ているあの人です（笑）。（広報）

ハミダシ質問箱
『ゼルダの伝説 4つの剣』のCMに出ていたリンク人形を商品化しないの?(千葉県・ヒロアキさん) その予定はないんですよ。どこかのメーカーさんが発売してくれないでしょうか。(広報)

Question 6 発売する前に泣いちゃいました

『MOTHER』の復活、ありがとうございます!!

兵庫県・N-FIELDさん

A こちらこそ、ありがとうございます!

あのCMが流れはじめて、任天堂ホームページへのアクセス数がすごく増えたんです。それに、糸井重里さんが運営するホームページ「ほぼ日刊イトイ新聞」への反響が、これまたものすごいんですね。「ほぼ日」ではユーザーさんの声を掲載してますが、任天堂へも、資料というカタチでその声を拝見させていただいてます。それをじっくり読んでいたら、何かこみあげてくるものがありまして…。僕ってよく「冷たい人間だなあ」と言われちゃうくらい、涙を見せないタイプなんですが、でも、今回は目頭が熱くなって、グッときちゃいました。恥ずかしながら…たまたま、その場面を前に座っている女子社員に見られちゃって、「なに泣いてるんですか!?」ってビックリされたんですけど(笑)。彼女にもそれを読ませたら、やっぱり涙ぐんでました(笑)。ゲームでしか味わえない感動って言いますけど、ゲームの力って本当にすごいですよね。人それぞれにゲームの思い出があって、時代とともにそれが残ってるんですね。「エンディングまで泣くんじゃない」ってコピーがありましたけど、もう泣いちゃいました(笑)。(広報)

「家ではインターネットが見られないからわかんない」って人は、たとえばお父さんの会社でこっそりプリントアウトしてもらうとか(ダメ?)、学校やパソコンショップなどで見せてもらうとか、何とか機会をつくって、「ほぼ日」への反響を自分の目で確かめてほしい。読めばきっと、しあわせな気持ちになれますよ。

糸井さんも自ら『MOTHER』について語っている。『2』の発売から9年すぎた今だから明らかになった秘話も多く、要チェックなのだ(www.1101.com)

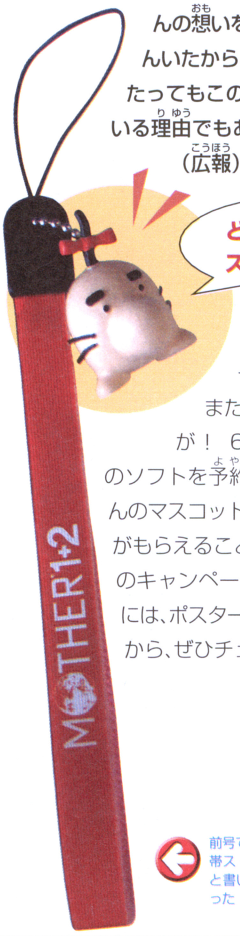
Question 7 またまたウレシイ特典が!

『MOTHER1+2』の魅力を教えてください!

神奈川県・猪熊タマ子さん

A 不思議な魅力をもったゲームですよね。

正直に言って、発売当時、大ヒットしたゲームではないんです。でも、実際にプレイした人にとっては忘れられないゲームになっていて、ゲームのなかで間接的に語られる「愛」が残り続けているような感じ…。『MOTHER1+2』の魅力って、深みのあるセリフとか、現代を舞台にした身近な世界といったことが言われてきましたけど、それだけじゃないんですね。詳しくは「ほぼ日」を読んでほしいんですけど、糸井さん個人の想いが込められたソフトでもあるんですね。パパが登場する理由や、どせいさんが生まれた経緯、そしてそのような想いがなければ、このゲームをつくらなかったとも語っていまして…。そのようなことは、『1』や『2』が出た当時、糸井さんは何も語らなかったわけですけど、そんな糸井さんの想いを感じる人がたくさんいたからこそ、発売から何年たってもこのゲームが愛されている理由でもあるんでしょうね。(広報)



『MOTHER1+2』に関して、またまたうれしいニュースが! 6月20日発売のこのソフトを予約すると、どせいさんのマスコットストラップの特典がもらえることになったのだ。このキャンペーンを実施するお店には、ポスターが貼られるようだから、ぜひチェックしてみてね。

前号で、「予約特典でどせいさん携帯ストラップがつくといいなあ」と書いたけど、本当に実現しちゃった!(うれしい❤)。

Question 8 高級モデルはやっぱりスゴイ

どうしてGBアドバンスSPはストラップが2つつけられるの?

兵庫県・eなっちゃんさん

A (キッパリ)高級モデルだからです!

それで、初代GBアドバンスよりたくさんのストラップをつけられるよう、ストラップフック(穴)を2つにしたわけです。高級ですから。すみません、ウソです(笑)。実はGBアドバンスSPを設計したデザイナーによると、左利きの人でも利用しやすいように、左右どちらにもストラップをつけられるようにしたと聞いています。利便性を高くしたものなんですね。(広報)

ストラップって、飾りのようにぶら下げる人が多いけれど、実は落下を防ぐために使うものなのだ。だから、下の写真のように、できればストラップを手にまきつけてプレイするようにしたい。手を滑らせて、大切なGBアドバンスをコンクリートの上なんかに落としたりすると、修理代もバカにならないからね。

右利きの人は左側に、左利きの人は右側にストラップをつけるのが、たぶん正解

Question 9 宮本先生の授業を受けよう!

任天堂ゲームセミナーは毎年開かれてるの?

東京都・ルイージラブさん

A 今回初めて開催します。

10年ほど前に電通さんと協力して、セミナーを開催したことがありましたけど、単独で実施するのは初めてなんです。今回はGBアドバンスソフトの制作に関するセミナーを行うことになっていて、受講生のみなさんには開発ツールの貸し出しをすることになっています。宮本も何らかのカタチで、講義をする予定ですし、このセミナーを受けることで、

もしかしたらアナタもプロのゲームクリエイターになれるかもしれませんよ。任天堂にとって、このようなセミナーを開くことは、ゲーム業界の将来のためにも、とても意義のあることだと考えています。(広報)

できれば、サオヘンもこのセミナーを受けてみたかったんだけど、残念ながら社会人は不可。受講できるのは、首都圏在住の大学生か専門学校生だけなのだ。エントリーは任天堂ホームページで受け付けていて、締切は5月15日。自分の発想に自信を持ってる人はぜひトライしよう。音をたてて人生が変わるような、すばらしい体験ができるかもよ。

セミナーに関心のある人は任天堂ホームページをチェックしよう(www.nintendo.co.jp)。このセミナーが来年も開かれるどうかは、今年の生徒さんのがんばり次第?

Question 10　なんでだろ～、なんでだろ～?

ゲームは任天堂から直接買えますか?

北海道・小川雅俊さん

A　基本的には買えないようになっています。

モデムアダプタのように、一部任天堂ホームページで直接販売する商品もありますが、それはかなり特殊なケースです。「どうして任天堂でつくっているものを直接買うことができないの?」とギモンに思われる方も多いと思います。私も任天堂に入る前は、なんでだろうと思いましたしね(笑)。任天堂の商品が発売されて、同じ発売日に日本全国津々浦々のお店に並んだり、商品が切れないようにすることは、実はスゴイことなんですね。任天堂1社ではそんなことがなかなかできないわけで、その役割を問屋さんなどに担っていただいているわけです。そういったなかで、任天堂が直接ユーザーさんに商品を売るようなことが当たり前のようになってしまうと、いまできあがってる流通システムを崩壊させてしまうことにつながることも考えられるわけです。任天堂→問屋さん→販売店さんのシステムは非常に大事ですから、任天堂が直に商品を販売することは行っていないんですね。(広報)

たとえば、東京ゲームショウなどのイベントでも、ゲームソフトの販売コーナーがなかったりするけれど、それはHさんの言うような理由があるからなのだ。これはゲーム業界に限った話ではなく、たとえば編集部にお客さんが来て、「ニンドリの最新号ください」なんて言われても、やっぱり困っちゃうんだよね。

シアトルにある任天堂アメリカには、任天堂関連グッズを販売するショップがあったんだけど、ゲームソフトは売ってなかったのだ。このようなお店が任天堂本社にもできるとウレシイのだけど…

Question 11　ユーザーの意見はどこへ?

ソフトにアンケートハガキがつかないのはなぜ?

大阪府・杉山利恵さん

A　以前はハガキが入ってましたね。

ユーザーさんの意見をお聞きする方法はいろいろありまして、広告代理店さんからレポートをいただくこともありますし、ユーザーさんに集まっていただいて、ご意見を伺うこともありますし、マリオクラブでもそのようなことをやってるわけです。ゲームソフトのなかにアンケートハガキを入れて集計するというのも、みなさんの意見を知るためのひとつの方法ではありますが、どうしても傾向が偏ってしまうところもあって…。というのも、ソフトを買ってくださって、なおかつハガキを送ってくださるような方って、すごくゲームに積極的なユーザーさんだと思うんです。もちろんそのようなお客さんの意見は、任天堂にとってすごく大切なのは間違いありませんが、それ以上に、私たちがしっかり耳を傾けなければいけないのは、そのソフトを買わなかったお客さんの意見だったりするわけですね。それに、小さなお子さんがユーザーであっても、お母さんが代筆することもありますし…。なので、正確なデータがとりづらいという面があるんです。もちろん、ユーザーのみなさんの意見を知るうえで、ハガキをつけるのは、決して無駄なことではないんですが、コストがかかることですし、そういった意味で最近はハガキをつけることが少なくなってるんですね。(広報)

ゲームを買って、プレイして、開発者にどうしても意見したいっていう人は、ニンドリ学園の「ゲームの通信簿」宛に送ってくださいな。うまく掲載されれば、きっと任天堂の開発者の人も読んでくれると思うし。あと、任天堂に直接感想を送るのもひとつの方法です。

任天堂ホームページではソフト毎に、感想を受け付けるケースが増えている。ただ「おもしろかった」と書くだけでなく、「こうしたらもっとよかった」という要望を書くようにすると、次回作に反映されるかも?

「任天堂の質問箱」質問大募集!

みなさんの任天堂に対する質問を送ってね。キューブやGBA、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
FAXもOKだよん ➡03(3556)3287

任天堂の似顔絵箱

『風タク』4周目だという、埼玉県の月夜ルナさんが描いた、宮本さんの似顔絵(左上)。なぜか天使の羽が…

ハミダシ質問箱

任天堂は昔「おかし屋」だと聞いたんですが本当?(秋田県・羽鳥さん)

お菓子をつくってたこと、ありましたっけ? 何しろ110年以上の歴史がありますから…。あ、もしかしたら3時のおやつの「文明堂」? ちゃうやん、それ!

ホッホーイ! ホッホーイ!

ゲームでしか味わえない生活がある!

どうぶつの森+ 村じまんフェスタ+

広めよう『森+』の輪 Vol.19

作品募集中!
さくひんぼしゅうちゅう

みんなで『どうぶつの森』を楽しもう！みなさんの村の様子を、紹介&募集しています。海外版の森も紹介！

突然ですが『どうぶつの森e+』が6月27日に発売決定！なんと新製品の「カードeリーダー+」と同梱で6800円だそうです。詳しいことはまだ分からないけど、アメリカ版の『どうぶつの森+(Animal Crossing)』みたいにカードeを使った遊びができるみたいです。楽しみ〜!!

森なワンショット

高知県の八長調さんから、近所の公園の写真です。緑の大地、ところどころに咲く桜、そして叩きたくなる岩(笑)！むしろ叩いてください。おカネは出なくてもダンゴムシくらいなら(笑)。

マイデザインカタログ「LADY LUCK COLLECTION」

神奈川県／アズマフースケさん

チロリン村のトコちゃんの服は、かわいいデザインでいっぱい。オリジナルの服30選を送ってくれました。その中から更に厳選！ 細かくて大変そうだけど、とってもカワイくて素敵なのー。マイデザインを超えてマイブランドだねぇ。女装大流行の様子が見られなかったのはちょっと残念(笑)。お部屋もビデオに録ってくれました。

⬆風水にもこだわってます。屋根の色は、髪の色とあわせてピンク。なるほど〜

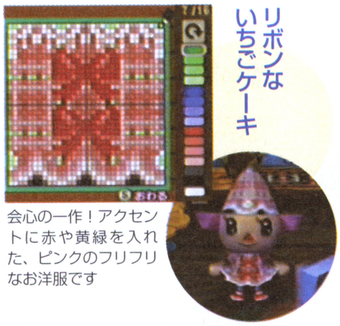
⬆2階はハロウィンな部屋。けけマンボに灯台の回転が妙になじむらしい(笑)

⬆前号の『サポーターズ』で触れた、かなと君の部屋。ファミコンは手放せない様子

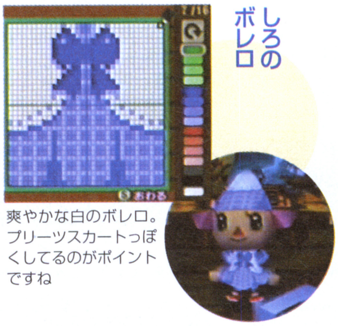
マイデザイン

LADY LUCK COLLECTION

デザインギッシリのカタログです！


リボンないちごケーキ

会心の一作！アクセントに赤や黄緑を入れた、ピンクのフリフリなお洋服です


しろのボレロ

爽やかな白のボレロ。プリーツスカートっぽくしてるのがポイントですね

ブローチつきのワンピ

シンプルだけどカワイイ。襟や裾も素敵で、実際にありそうな服ですよね〜

なつのきんぎょ

格子模様や円を描くツールを使ってみたかった…とのこと。結構難しいんですよね

ひいらぎのコート

クリスマスコートがちょっと物足りなくて作ってみたそうです。ひいらぎがキュート！

あおいドレス

ひらひらして綺麗な青いドレス。何だか涼しげで、夏場によさそうですね

レースのドレス

細か〜！わかりやすくパレット11で表示していますが、14にして着てみましょう

 ©Nintendo 2001

ワンポイントぷらす

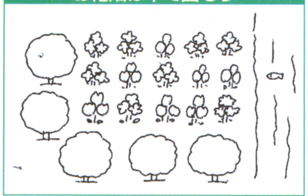
栽培のコツ

左ページで紹介しているアズマフースケさんのレポートには、「花や木を植えるコツ」も書かれていました。コチラで公開しまっす。

動線を確保しよう

←くねった川のある地形なら、こんな風に植えれば通りやすい！

お花畑は木で囲もう



↑これでおともだちが遊びに来ても、踏み荒らされる心配がありません

行き止まりに植えよう

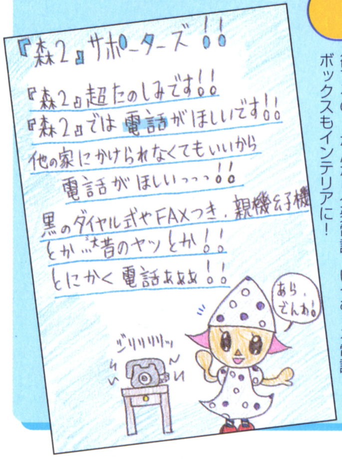
↑滅多に行かない場所や袋小路には花を植えておきましょう。花のある場所には化石やはにわが埋まらないので、面倒くさい場所にまで探しにいかなくてOK。これは便利！

木やお花の植え方にも、コツや個性があるんですね。時には思い切って伐採して、村のイメチェンをしてみる？

海外版の『森+』『Animal Crossing』

どうぶつさんの海外での名前を紹介します。今回はサイとワニ。「早くこのどうぶつさんの名前を教えて～！」なんて希望なんかもあればヨロシクね。その他、海外版に関する質問なんかもどうぞ！

『森2』サポーターズ！



←（千葉県／時雨さん）なんでそんなに電話を欲するの？ なんなら公衆電話…いやむしろ電話ボックスもインテリアに！

●『森+』は家族みんなで楽しんでいます。今までゲームにはまらなかった母までも！ やっぱり『森』はすごいっすね。だから『森2』にすごく期待しています！（埼玉県／七星翼さん）

――家族が違えば、村の様子も違う。それぞれの村に、それぞれの家族の特徴がにじみ出ているんだろうなぁ。どんな風に楽しんでるのかな～。

『どうぶつの森2（仮）』を作っている開発のみなさんへのお便りを募集しています。みんなで『森2』を応援しましょう！

…ところで、いきなり『どうぶつの森e+』が発表になったのはウレシイんだけど、これが『森2』なんでしょうか?? そのへんの情報はまだ入っていないので、期待と不安でいっぱいです…。

森をつくろう！コンテスト

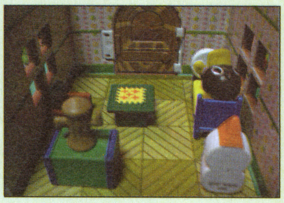
タカラの「森をつくろう！」を使った素敵な作品をお待ちしておりま～す！（ま～す）

タカラの「森をつくろう！」シリーズを使った作品を、写真に撮って応募してください。ジオラマのようなものでも、工夫を凝らした飾り方でも、なんでもOKです。賞品は、タカラさん提供のレアグッズ！

今回は双子の姉妹の作品です。それぞれの趣味の違いが出てる(笑)？「ひろいおうち」は家具がたくさん置けてオモシロイですよね！ ゲームではできない家具の置き方も楽しめますよ～。

02:東京都／双子のみこ＆るえさん

←ゲームのお部屋もラブリーシリーズらしいです。オリビアさんが遊びに来ているところにしてみたとか。ゲームでは家の中に遊びに来てはくれないもんね



➡こちらはカントリー。ただ、自分好みの家具が、まだあまりないんだとか…。ものすごい種類があるもんねえ。とりあえずシステムキッチンがほしいそうです(笑)

賞品はカッコイイ「Nintendo プリントTシャツ」！

任天堂社員も愛用している、京都のロフトマン製のTシャツでっせ。絵柄はおまかせですけどね

●村の様子を、ビデオや写真に撮って送ってください

デザイン、部屋のレイアウトはもちろん、家族で楽しく遊んでいる様子などでもオッケー。「こんな風に遊んでるよ！」と自慢できるようなもの待ってます。

●おうちや町で見かけた森っぽいモノを写真に撮って送ってください

その他、手作りな森なんかもいいですね。アイディア次第で何でもアリです。

●毎月ひとり、たぬきち賞を選出します。賞品は、任天堂公認のTHE KING OF GAMESのTシャツ（www.the-king-of-games.com）！ 任天堂社員も愛用しているという、カッコいいTシャツです。（Tシャツの絵柄は選べません。当選してからのお楽しみ！）

●しめきりは月末必着です。作品の返却はできません

あて先
〒102-0083
東京都千代田区
こうじ町4-2
第二こうじ町ビル8F
ニンテンドードリーム
編集部
「村じまんフェスタ」係

〆切は月末必着

おとなも、こどもも、おねーさんも、みんな楽しめる森の生活。まだやったことのない仲間にも呼びかけるわ、ウフフ。

※画面写真は読者からのビデオ投稿などを撮影したものが含まれています。実際のゲーム画面よりも画質が落ちている場合があります。

●ポケモンファンのための情報ページ●

トランセル種市 PRESENTS!

ポケモン堂 赤

NO.00018

ゴールデンウィークは満喫したかな？中にはポケモンセンターで、「ポケモンのタマゴ」をもらった人もいるかもね。配布期間は5月18日までなので、まだの人も安心だぞ！

トピックス 次世代ワールドホビーフェアでのジラーチゲット法を公開

6月21日（土）22日（日）に幕張メッセで開催される「次世代ワールドホビーフェア」にてプレゼントされるジラーチの応募要項が明らかに!! 官製はがきに以下の書き方を参考に応募しよう。当選した人には、当選通知が6月10日までに送られるぞ！

50 340-0815

あて先

埼玉県八潮市八潮5-5-16
ポケモンメールセンター
「次世代WHFジラーチプレゼント」係

—オモテ—

①名前
②住所（郵便番号から）
③年齢
④性別
⑤電話番号
⑥参加希望日
（6/21または6/22のいずれか）

—ウラ—

注意
・応募のハガキは1人1通のみ
・当選通知1通につき1体をプレゼント
・応募多数の場合は各日抽選で5000名の当選となります
・電話での応募は受け付けていません
・今回のプレゼントは当日の当会場のみの有効となります
・詳細は当選通知に明記してあります

ジラーチをもらうための条件

せっかく応募に当選しても、肝心のカートリッジの準備をしておかないと！ 会場にはGBA本体（SPも可）と、下記の条件を満たした『ルビー・サファイア』のカートリッジが必要だ。特にてもちの空きは忘れがちなので、実際に電源を入れて確かめておこう。

ポケモンずかんをもらう

オダマキ博士から「ポケモンずかん」を入手するところまでは進めておこう。未プレイのデータではもらえないぞ！

てもちを1匹以上空ける

てもちのポケモンに最低1匹以上の空きが必要。ジラーチはてもちにやってくるので、空きがないとジラーチも困っちゃうぞ！

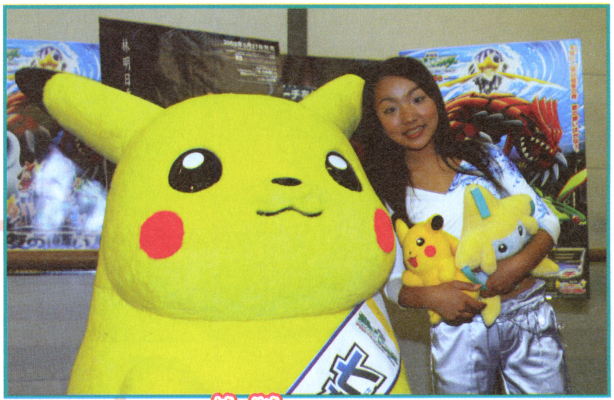
応募のしめ切りは5月30日〈金〉必着！

映画 ポケモン映画の主題歌を歌う林明日香さんに接近！

7月19日（土）より全国東宝系映画館で公開の、劇場版ポケットモンスター アドバンスジェネレーション。その長編映画「七夜の願い星ジラーチ」のエンディングテーマ「小さきもの」を林明日香さんが熱唱した。当日赤坂ACTシアターには応援にピカチュウが登場し、ステージ上で花束が贈呈された。林明日香さんは若干13歳！

長編の主題歌

エンディングテーマ「小さきもの」を歌う林明日香さんは平成元年生まれの13歳。日本と台湾で同時デビューを果たし、彼女の情報はすでに海を越えてアジアを席捲中だ！



ピカチュウも登場！

↑ライブが終わって一段落の明日香さん。楽屋にて大好きなピカチュウとパチリ！ 手にはジラーチのぬいぐるみも!？

©2001,2002 Pokémon/Nintendo. ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©2002 Pokémon. ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK©2001 Nintendo/Creatures Inc./HAL Laboratory,Inc. Pokémon・ポケモンは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です

イベント 「ポケモンのタマゴ」5月18日に終了

現在ポケモンセンター各店で配布中の「ポケモンのタマゴ」だが5月18日で終了してしまうので、まだの人はラストチャンス！　オダマキ博士から「ポケモン図鑑」をもらい、てもちのポケモンに空きを作った状態のカートリッジを用意してもらいにいこう！

↑何が生まれるのか超期待！

どんなポケモンが？

タマゴから生まれるポケモンはアブソル、ピチュー、タツベイ、ラルトスのいずれか。普通では覚えないわざを覚えていたり、色違いだったりすることも！　タマゴからかえるまでは何が生まれるかわからないので、大事にてもちで連れていって、その瞬間を待とう！

ポケモンカード 「ポケモンカードプレイヤーズ」のHPがオープン

ポケモンカードプレイヤーズは登録することで「オフィシャルプレイヤー」として認定され、さまざまな特典を受けることができるサービスだ。今回この「ポケモンカードプレイヤーズ」の公式HPがオープンとなり、さまざまなお知らせや、ベストプレイヤーズの発表など充実したコンテンツが揃っているぞ。

↑ポケモンカードプレイヤーズ公式サイト（http://www.pokemon-card.com/players/）

不定期連載コラム ポケモンエピソード アチャモオレンジ予約失敗…

一応編集部の「ポケモン担当」という立場なので、1個は持っておきたいGBアドバンスSPの「アチャモオレンジ」。たまたま予約開始だった4月10日は徹夜明けだったので、会社から予約しようと時計とチラチラ見ながら仕事にはげむ。予約開始時間の10時になったのでさっそく「ポケモンセンターオンライン」にアクセス。事前に「大好きクラブに」に加入しておくほどの段取りの良さで、計画は100%で進行していたのだが…。アクセス集中のためサーバーが重く、あせってマウスを連打したら間違えて2個購入。これの取り消しにてこずっていたら、すでに予約が終わってました…。

月2回刊 ポケモンセンターだより

●ポケモンセンタートウキョー●
東京都中央区日本橋3-2-5　川崎定徳ビル1F　☎03-5200-0707
●ポケモンセンターオーサカ●
大阪市北区中崎西2-4-12　梅田センタービルB1　☎06-6373-8080
●ポケモンセンターナゴヤ●
名古屋市東区東桜1-11-1　オアシス21　☎052-950-0758
●ポケモンセンターオンライン●
http://www.pokemoncenter-online.com

生活雑貨中心の新シリーズが5月に登場

ポケモンたちが庭で楽しくパーティをしている様子がイラストになっている「Pokemon party in the garden」シリーズでは、食器類や生活雑貨など全19アイテムが発売となる。目覚まし時計やクッション、部屋を飾るウォールポケットとなどもあり、セットでそろえると楽しさ倍増だ。

ウォールポケット

↑ポケットが3つついた縦型のウォールポケット。価格は1280円

ミニボウル&プレート

↑食事やおやつに活躍。価格は1650円

目覚まし時計

↑旅行にも便利。価格は780円

クッション

↑春らしいクッション。価格は2300円

ミニマグ

↑子供にも持ちやすい。価格は550円

ボウル

↑マルチに使える。価格は980円

マリオ親衛隊

イラストの特大殿堂

こんにちは。相も変わらず、たくさんの投稿をありがとうございます！ 最近ますます投稿イラストが増えてきて、掲載確率は約10％になってしまいました。ボツになってしまったみなさん、ゴメンね。でも、みんなが投稿してくれているから、このコーナーが盛り上がってるんですよ。みなさんに改めて感謝です!!

ケインニッヒ将軍

イラスト：記村 隆鶴

千葉県／犬飼鈴助 将軍

◆『プライム』をクリアしたら、黒のサムスを描こうと思ったそうだけど、この時はまだだったみたいですね

千葉県／高坂裕子さん

◆『FE烈火の剣』のマシュー。盗賊が大好きなんだって。オレは盗賊育てるの苦手なんだよね。宝箱と扉専門で…

鹿児島県／瑞綺椎風さん

◆GBA版の発売決定とのことで『マザー』イラスト。たぶん私は、また泣きます。ええええ泣きますとも。泣くんだってば

東京都／キリユ一覇さん

◆『FE封印』のミレディ。飛竜トリフィンヌが砂嵐からミレディのことを守っている場面だそうです

岡山県／魔神太樟さん

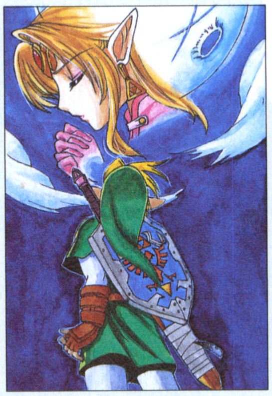
◆旧名、神威魔喩神さんの作品。『スタフォ64』だね。E3では『スタフォGC』も出展されると思うんだけど、どうなるかなぁ

◆力強いワリオと、ニヒルなジミー。ホントはココロ優しいはずのジミーだけど、こう見ると迫力があるなぁ

神奈川県／Wacky Beeさん

東京都／きさらぎ浅葱さん

◆『テイルズ オブ ファンタジア』が大好きなんだそうです。GBAで遊べるようになるってウレシイよね



東京都／冴輝一馬さん

◆ゼルダを思い浮かべるリンク、それともリンクに願いを送るゼルダ。どちらとも受け取れるイラストだよね

愛知県／秋里ひいろさん

◆今回は体験版もついている『ルーンII』。存分に体験しちゃってくださいませ。きっと製品版がやりたくなるよ～

◆『キャリバーII』のリンク&ナイトメア。かっこいいイラストなのに、リンクのオデコに消印が…。あ～（涙）

滋賀県／緋鷹 要さん

◆タイトルは「感謝の花」。ファンレターのリクエストにお応えして「愛をいっぱい詰め込んで」描いてくれました

将軍 栃木県／夢之助 将軍

◆久しぶりに調子がでた一枚なんだとか。テストやらなにやらで忙しいんだって。学生の時は、それはそれでいろいろね

大阪府／神堂 雅さん

◆『風タク』のリンクとアリル。南国をイメージして、海辺に椰子の実を描いてくれました。構図がすばらしいですね

岐阜県／きまぐれ男爵さん

◆『PSO』にはまりすぎて、2ヶ月ほど投稿に手がつきませんでした。プレイ時間は1300時間に…ってオイ！ すげぇなぁ

准将 愛知県／めっきーさん

◆「神秘的なのが好き」ということで、『DQMキャラバンハート』のフォズ。背景のスライミーな感じもグッドですな

埼玉県／ピクミンSさん

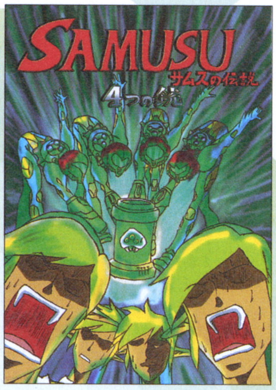
◆『牧場』が大好きだと言うことで、『ワンダフルライフ』より。ほのぼの感を出すために水彩絵の具で描いてくれたぞ

大阪府／キャサリンさん

◆「祝！『マザー1+2』そして『3』」ということで、うれしさのあまり、ほぼ勢いだけで描いてしまったとか

将軍 山形県／FALCON 将軍

将軍セレクション



◆ぐわ。4人同時にモーフボールでゴ～ロゴロなんて楽しいかも。ちょっとやってみたいかも。どうすかね？

長崎県／白仮面さん

◆「ホエルコとサメハダーがいるんだからイルカポケモンもいればいいのに」だって。あっ、それステキかも

神奈川県／まくらうどんさん

◆『風タク』メドリの擬人化ですね。リト族って擬人化するとクチバシが鼻になるよね。鼻が高いですな

奈良県／run@さん

◆『風タク』のガノンドロフは人気が高いです。今までの怪物っぽさは無くて、なんだかダンディだもんね

少佐 愛知県／HALさん

◆GBアドバンスをゲットした喜びを伝えてくれました。やったね！

和歌山県／田中こゆびさん

◆『神々の～』から闇世界のうさぎリンクを描いてくれました。フサフサだね

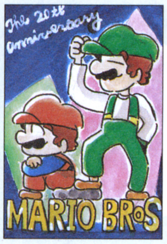
東京都／白唯ひろみさん

◆かわいい！ ラブリーでキュートです。いつも一緒にいるような感じだね

北海道／ユカピさん

◆ありがとうございます～！ いつの間にか90冊も作ってたんですね。ビックリ

長野県／にゃお子さん



◆「マリオブラザーズ結成20周年」イラスト。83年に生まれたからね

東京都／おだたかしさん

◆すまん。忘れてた。いやいや、きっと『マリカ』とか『マリオゴルフ』とか…

福岡県／アツさん

合作のココロ

◆高校の美術部&文芸部のメンバーで描いてくれた作品です（合作準隊員）

ユニット名：千葉アーティスト5

◆携帯対応のホームページも公開中！

[http://k.excite.co.jp/hp/u/kimausa/]

ユニット名：悪魔の空奏絵描隊（合作正隊員）

◆4人で描いてくれた『ポケモン』イラスト。学校の友達かな？（合作準隊員）

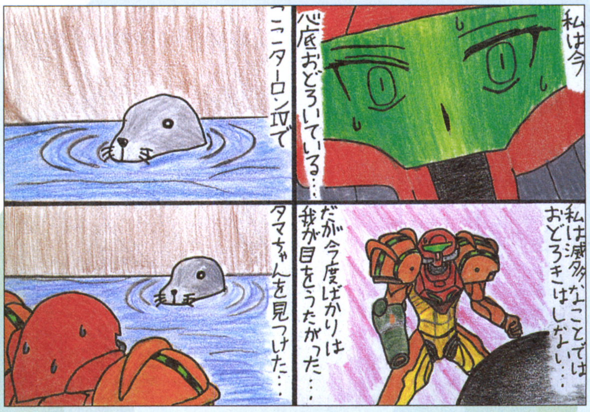
ユニット名：白鳥草津黒椿鮎川

マ
リ
オ
親
衛
隊

4コマの長屋

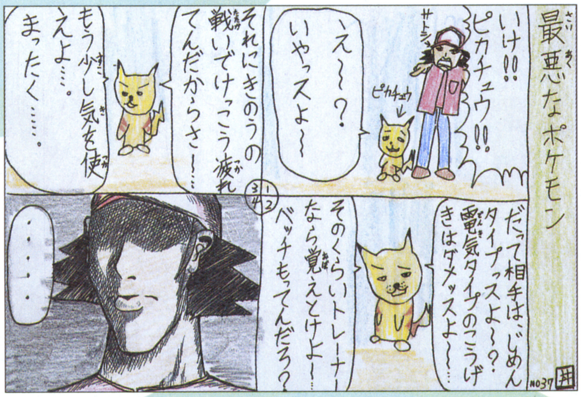
マリオ親衛隊

大阪府／桃姫ユリさん
◆『キャリバーⅡ』のCMネタ。ソウルキャリバーか…。行ってみたいで…イヤイヤ、そんなオヤジギャグに負けないぞ（?）

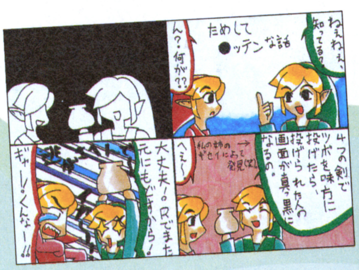


神奈川県／れっさぁパンダさん
◆いましたか！ せっかく神奈川県で住民票をもらったのに、そんな所に引っ越しちゃうとはねぇ。この引っ越しマニアめ！

愛知県／マリオ子さん
◆顔が誤植。しかしこんな夢は見たくないのぅ。目が覚めたら自分の顔がライチュウになってたりしてね。イヤだイヤだ～

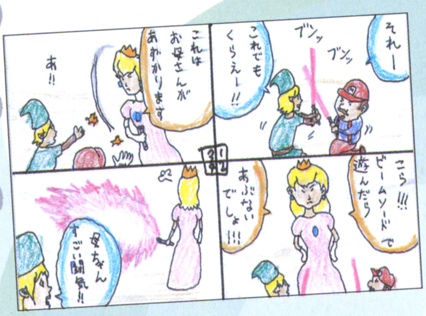


神奈川県／にんてん丼さん
◆ナイスコミュニケーション。ポケモンとの間にこれほどまでのコミュニケーションを成立させるとは…。凄腕のトレーナーだね

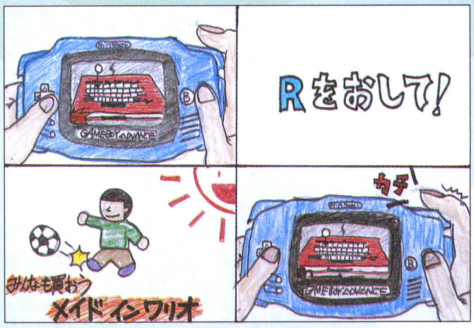


京都府／日向葵さん
◆はは～ん。こりゃ楽しいです。持ってる人はやってみるといいです。ってオレまだ試してないけど…

◆なぜルイージがピンク!? 実は『スマDX』の色違いルイージだとか。そんなトコロに…
神奈川県／アズマフースケさん

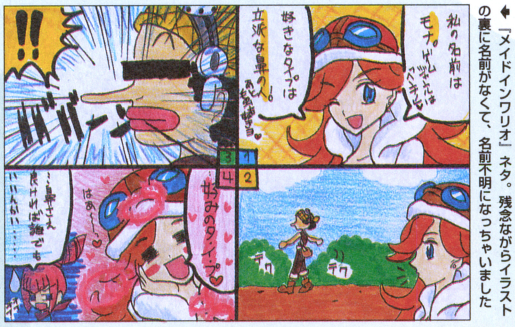


群馬県／岩ちんさん
◆スゴイ闘気だ！ 母ちゃんが持ってるフォースの力が世界を導くのかも！



山形県／じろまんさん
◆『メイドインワリオ』をやったことない人にはネタが分からないか？ 分かる人には楽しいネタだけどな…

山形県／ほういちさん
◆心頭滅却しても熱いモノは熱い。ということわざはなかったかのう



?県／?さん
◆『メイドインワリオ』ネタ。残念ながらイラストの裏に名前がなくて、名前不明になっちゃいました

三重県／田村幸恵さん
◆『20XX年の「笑点」』では、大喜利メンバーのレプリロイドが…だって

イラスト高層雑居ビル

◆『スタフォGC』にスターウルフは登場するのか? E3で判明するかなぁ?
京都府／鳥居 鷹介さん

◆左半分が如月さん、右半分がきまぐれさんの作品です。『スマDX』イラストだね
熊本県／如月かのとさん＆北海道／きまぐれうさぎさん

◆リンクとマルスが美沙さん、ゼルダとロイとプラスαが大城さんの作品。着せ替えもグー!
大阪府／大城ヨシキさん＆埼玉県／美沙さん

◆やりたいよねぇ、新しい『シレン』。『シレン64』のリメイクでもいいから出して欲しい…
熊本県／ポイさん

◆『時オカ』から、ミド、リンク、サリア。ミドが構図の中心っていうのがポイントだね
山梨県／ふぇいくさん

➡黒豚ってウマイよね。ってそんな話をココでするなって? だってお腹が空いたんだもん
岩手県／草野りっくさん

◆『パズコレ』の『パネポン』に激ハマリ中なんだとか。中毒性があるからねぇ
千葉県／日向宗助さん

◆発売日もめでたく決まった『エフゼロGC』。夏休みは『エフゼロ』三昧ですな
長崎県／蒼月まいさん

◆ファンレターに2人でお返しだそうです
和歌山県／真咲ねむ 将軍＆石川県／天然裕子さん

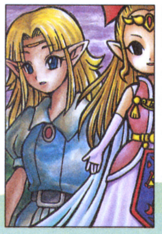
◆花粉症かぁ。でも、そろそろ終わりだよね? なったことないから分からないけど、辛そう…
東京都／こりんさん

◆『ルーンII』の体験会に参加してくれたんだね。どうもありがとう!
千葉県／柚子さん

◆春麗×3人。やっぱ青チャイナの春麗がイチバンいいなぁ
福島県／こめさん

◆『キャリバーII』のお気に入りキャラベスト3。上から順に好きだとか
新潟県／Naoさん

◆北海道では、今頃桜が咲いていると か。お花見に行っちゃおうかな
北海道／桜井みゆさん



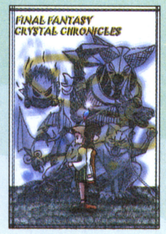
◆『神トラ&4つの剣』のゼルダ姫。『4剣』はゼル友がいなくて…だって
熊本県／みらいさん

◆アニメの影響で『エグゼ』がやりたくなったとか。面白いっすよ
愛媛県／蘇芳千鳥さん

◆さてさて。この中に何人のキャラが描いてあるでしょう。正解は…
神奈川県／ぜろ☆ゼロさん

◆アニメも始まって、ますます人気がアップしているソニックたちだね
愛知県／ゆきぽんさん

◆『サモンナイト』だね。自分なりにかわいく描いてくれたそうです
東京都／高月梨紅さん



◆『FFクリクロ』。どんなストーリーが展開するのか楽しみだね
千葉県／だんごさん

◆『キャリバーII』のCMに感動したそうです。あのCMは評価高いね
北海道／水藻さん

◆『キャリバーII』タキ。「気の強さと胸のポインが好きです」。共感!
栃木県／緑川なつめさん

◆春らしくやわらかな感じで描いてくれました。新緑がキレイだよね～
佐賀県／一ノ瀬克也さん

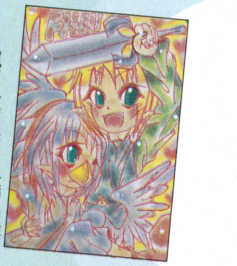
◆4ヶ月かけてじっくりと『風タク』をクリア。エンディングに感動だって
埼玉県／カズさん

◆『エフゼロAC』のプリンシア。キューブ版には出てくるのかな?
東京都／松任谷ヒカルさん

◆『風タク』中にキューブがディスクを読まなくなっちゃったそうで…
広島県／鰰さん

◆モーグリがいっぱい!「クポ～」って声がたくさん聞こえてきそう
京都府／GOMAさん

◆『ムジュラ』イラストだね。超キュートでお気に入りのイラストです
埼玉県／青空ひつじさん



➡『風タク』でメドリと一緒に冒険する時って楽しいよね。笑いもあるし
愛知県／鉢植かもまるさん

◆「まだ『封印の剣』も買ってないのに…」とか。連続でプレイだ!
鹿児島県／煮物Mさん

◆初めてクリアしたゲームなんだそうです。想い出もひとしおだね
東京都／緑と炎の妹さん

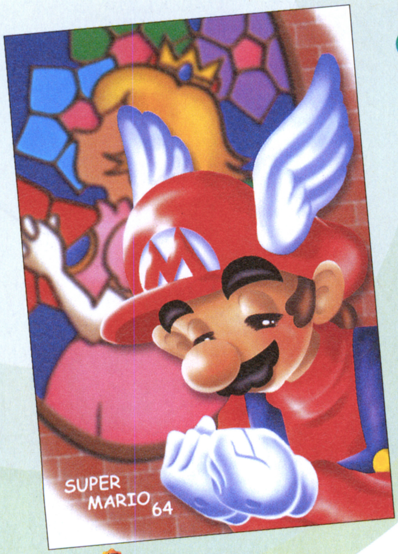
◆きっと今頃バリバリプレイしてるよね。オレもきっとやってるだろうな…
神奈川県／若苗 涼さん

◆「ヴァネッサとサムスって似てませんか? 戦う女性って感じで」だって
茨城県／昴さん

◆『メイドインワリオ』のナインボルト。オススメしたゲームだってさ
山梨県／Q丸さん

マ
リ
オ
親
衛
隊

今月のお題『感動の嵐』



埼玉県／茉莉花 将軍

↑「『マリオ64』のエンディングは一生忘れられないと思う」とか。最高に楽しかったもん

岐阜県／かよこ 将軍

↑自分でも不思議なくらいジーンとくるという『風タク』のエンディングをイメージしてくれました

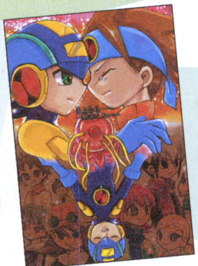
静岡県／霜月 祥さん

↑「感動で涙がとまりません！」だって。あまりのうれしさに、CGにチャレンジしてくれたのだ

神奈川県／浅川日莎さん

↑初のCG作品だとか。『時オカ』も感動だよね。クリアしたあとに、感動が残るんだよね

マリオ親衛隊



←「『エグゼ3』のEDはめちゃくちゃ感動しました！ 何度見ても泣けてきます…」

京都府／白鷺みかん 将軍

←「テトラが超カッコイイです！」だって。海賊だし、あねご肌だしね

岡山県／ゆいぼろさん

←任天ソフトばっかり持っているので、友人から借りた『聖剣3』は新鮮だったとか

千葉県／さとしさん

←ゲーム中の彼女の動きの良さに感動、ってことで。あのモーションはスゴイよね

和歌山県／清谷かえでさん

←『ヨッシーアイランド』。ED後に、2人が別れる場面を想像で描いてくれました

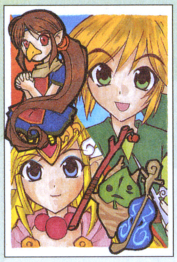
東京都／時姫聖さん

←『ゼル伝』『ポケモン』『メトロイド』『ワンピース』『スターオーシャン』…

静岡県／マイブルさん

←クリスが泣きながらメガニウムを応援して、涙でそれに応えるメガニウム！

茨城県／葉月みかさん



←『風タク』のエンディングでは、「赤獅子〜！」と本当に叫びながら泣いたとか

鹿児島県／ユイトさん

←ミュウツーから、命の大切さを考えさせられたとか。以来、心の支えなんだって

奈良県／アジアっ子さん

←お題を見て真っ先に思いついたのが『ゼル伝 夢をみる島DX』だったとか

岐阜県／凜悟さん

←泣きながら遊んだという『ムジュラ』。たくさんのイベント、そしてEDに感動！

福岡県／木守楓子さん

←『ゼル伝』シリーズはどれも感動の嵐だよね。もちろん『風タク』もね

千葉県／グミぐみさん

祝！初掲載の館

←『ルビー・サファイア』では全然新ポケモンの名前が覚えられなかった…歳か？

北海道／グレートムタさん

←『パネポン』だね。昔からのファンも多いけど、『パズコレ』でハマった人も多いね

福岡県／如月星那さん

←『ムジュラ』の鬼神リンク。目標だという初掲載はクリア！ 次の目標は常連だって

栃木県／邪夢さん

←かわいくって惚れちゃってるというテトラ。もみあげの特徴が…ね

大阪府／夢野海歌さん

←下絵から切り貼りまで、全て自分でやったという作品。キレイです

広島県／桜もちさん

↑『FE封印』のリリーナ。魔法系のキャラは後半が強いよね

奈良県／せたさん

←新作の『ロックマンZERO 2』はプレイした？ オレにはもう難しくて…

静岡県／ロックマン大好きダ〜!! さん

←『エフゼロ』のキャプテン・ファルコン。この夏は大活躍決定だね！

広島県／N-ZEROさん

←独特の世界観を持ってる『ギフトピア』。花札ストラップはゲットした？

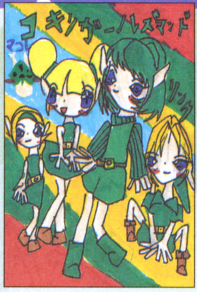
静岡県／ぽっくるさん

←『ゼル伝』イラスト。ゼルダが弓矢を持ってるし…『風タク』だよね？

東京都／カガミ聖さん

イラスト10歳未満

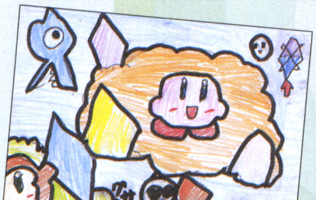
◆楽しそうにタクトを振ってるね
青森県／やすリンさん（8）



◆コキリの女の子が勢揃いだね
徳島県／いちごさん（8）

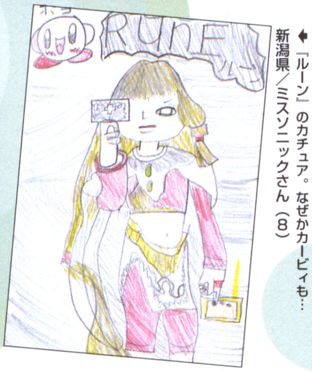
◆「おれはゼロだぜ」って書いてあるのかな？
北海道／荒木大成さん（9）

◆ゼルダ姫を描いてくれたんだね。金髪にばっちりおメメがいい感じです
島根県／スヌーピーさん（3）

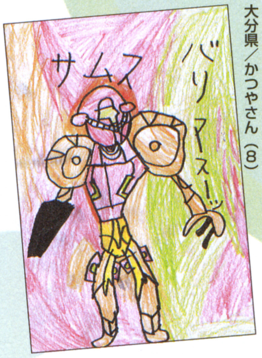


◆「カービィ!! ワドルディ!!」だって。ふむふむ
奈良県／みかっちさん（9）

◆クッパを倒したマリオとヨッシーだね
？県／ひみつのラッコさん（7）



◆「ルーン」のカチュア。なぜかカービィも…
新潟県／ミスソニックさん（8）

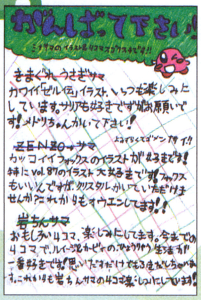


◆すごく強そうなサムスだね
大分県／かつやさん（8）

イラストファンレター

岡山県／あさひさん

岐阜県／月代 吟さん



千葉県／かび丸さん

東京都／CLOVERさん

奈良県／わたこさん

キレてるかたたち

◆いねぇよ！ 兄弟なんて。だって女なんだから姉妹だろうが！ もしかしてこれ…全部女か？ 体のラインが細いしな

福島県／カービィ弟さん

◆「？」じゃねぇだろ。疑問をはさむ余地なんて、どこにもないぞ。このエレガントな足。そして充血した目！ アチャモ？

東京都／青井ひかりさん

◆「どうぶつの森」の主人公…って何か違くねぇか？ なんでだろう。なんでだろう。なんでなんでだろう。ゲッツ！

香川県／ぼなーか咲川さん

92号のお題は『これがなきゃダメ！』。93号のお題は『期待してます！』

階級特進者

将軍	山形県／FALCONさん
	和歌山県／真咲ねむさん
	京都府／白鷺みかんさん
将軍候補	愛知県／めっきーさん
准将	東京都／きさらぎ浅葱さん
	岩手県／草野りっくさん
大佐	大阪府／桃姫ユリさん
	東京都／こりんさん
大佐候補	香川県／ぼなーか咲川さん
少佐	千葉県／高坂裕子さん
	鹿児島県／瑞綺椎風さん
少佐候補	岡山県／あさひさん
中尉	愛知県／HALさん
士官候補生	滋賀県／緋鷹 要さん
	東京都／白唯ひろみさん
士官学校卒業検定開始	岡山県／魔神太樟さん
	群馬県／岩ちんさん
	茨城県／葉月みかさん
士官学校4年	京都府／鳥居 鷹介さん
	静岡県／霜月 祥さん
士官学校3年	三重県／田村幸恵さん
士官学校2年	愛知県／マリオ子さん
	千葉県／さとしさん
士官学校入学候補	熊本県／みらいさん
特務曹長	大阪府／大城ヨシキさん
	神奈川県／浅川日莎さん
軍曹	大阪府／神堂 雅さん
	石川県／天然裕子さん
	千葉県／日向宗助さん
軍曹候補	福岡県／木守楓子さん
伍長	神奈川県／アズマフースケさん
	山梨県／ふぇいくさん
	埼玉県／カズさん
	山梨県／Q丸さん
伍長候補	愛知県／秋里ひいろさん
	岐阜県／きまぐれ男爵さん
	神奈川県／まくらうどんさん
	東京都／高月梨紅さん
	東京都／松任谷ヒカルさん
上等兵	埼玉県／ピクミンSさん
	栃木県／緑川なつめさん
	神奈川県／ぜろ☆ゼロさん
上等兵候補	福島県／こめさん
	広島県／鰰さん
1等兵	長崎県／蒼月まいさん
	千葉県／だんごさん
	愛知県／鉢植かもまるさん
	奈良県／わたこさん
1等兵候補	東京都／キリユー覇さん
	熊本県／ポイさん
	愛媛県／蘇芳千鳥さん
	奈良県／アジアっ子さん
2等兵	大阪府／キャサリンさん
	神奈川県／にんてん丼さん
	神奈川県／れっさぁパンダだん
	熊本県／如月かのとさん
	鹿児島県／煮物Mさん
	静岡県／マイブルさん
	岐阜県／凜悟さん
2等兵候補	長崎県／白仮面さん
	東京都／おだたかしさん
	埼玉県／美沙さん
	北海道／桜井みゆさん
	茨城県／昴さん
	北海道／水藻さん
	岡山県／ゆいぼろさん
	鹿児島県／ユイトさん
	徳島県／いちごさん
正隊員	東京都／冴輝一馬さん
	長野県／にゃお子さん
	京都府／日向葵さん
	北海道／きまぐれうさぎさん
	神奈川県／若苗 涼さん
	和歌山県／清谷かえでさん
	東京都／時姫聖さん
	大分県／かつやさん
	岐阜県／月代 吟さん
準隊員入隊	（初採用者全員）

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に君の階級も必ず書いてね。書いてない場合昇級しないことがあります。

イラスト投稿のきまり

カラーイラスト（ハガキサイズ又はA5サイズ以下）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）、ファンレターを大募集。各イラストの裏には必ずペンネーム、お住まいの都道府県、階級（vol.○○号で1等兵など。分かる範囲で記入）書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送って下さい。また、封筒で送る場合は、複数のイラストをまとめてもOKですが、「しんえいたい」コーナー以外の投稿と一緒にしないでください。採用者は「しんえいたい」隊員として階級を授与します。また、将軍に昇格した方には、特製の勲章をプレゼント!!

しめきり
Vol.92は5月21日必着
Vol.93は6月6日必着

あて先
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
こうじ町 第2ビル 8階
ニンドリ編集部
「しんえいたい」係

GBA GATHERING BUG ACADEMY

今月は、ニンドリ編集部でおそらく1番『RUNE』に詳しい中植が、1作目の魅力や必勝法を紹介するぞ。

GCではちょっと貴重(?)なオリジナル大作ソフトとして登場した『RUNE』だけど、みんなはプレイした事ある？

今回は『RUNE』を紹介するぞ！の巻

↑とくに注目してほしいのが背景の作り込み。テクスチャーも美麗で惚れぼれします

中植が最初に目を引かれたのは独特な雰囲気。モンスターや背景のデザイン、それに音楽が実に繊細で、制作者のセンスの良さが光っております。

それからカードゲームとアクションの融合が新鮮でしたね。瞬時の判断でカードの生き死にが決まるシステムは、とても緊張感があって面白いです。当然、カードをコレクションしたりレベルアップさせたりと基本的な要素も夢中になりました。とくにカードのレベルアップは、「どんなモンスターに変身するんだろう?」という期待感もあって、相当はまりました。また今回も楽しませてくれる事でしょう。種類も増えてる事だし！

おすすめ「龍虎デッキ」

中植が最終的に行き着いたのが、「青龍」と「白虎」がそれぞれ2枚づつ、計4枚のデッキです。

これは「青龍」のカードを中心とした「リサイクルデッキ」で、攻撃カードは特に何でもいいと思います。重要なのは「青龍」を使うタイミング。このカードはプレイヤーが使用したカードを復活させて、しかも体力まで回復してくれる超強力カードなのです。これを使って攻撃カードと体力を回復させ、さらに復活した攻撃カードで攻撃とローテーションを組めば、まぁ負けることは無いでしょう。ぜひ一お試しを。

↗白虎は当たり判定、攻撃力ともに文句無し最高ランクの攻撃カードだぞ

↖青龍を2枚にコピーするのは結構大変。だから最初は1枚ユニコーンで代用するのがいい

「バンシー命!!

中植が最も重宝して、編集部内の対戦会ではとくに恐れられたのが「バンシー」のカードです。とにかく使いやすくて守備力無効という強力付加能力があるのでオススメです。

今でも「中植といえばバンシー!」と言われるほど、ニンドリ編集部で猛威を振るった中植バンシー（笑）。今回の2作目ではどうなんでしょうか。使いやすいといいなぁ。

↑波打ちながら直線に飛んでいくバンシーの攻撃。敵の動きを読もう

これは前作の紹介で、新作の紹介ではありません（笑）

グハハハハッ!!
これで最後じゃい
井上満 いや ミッチー！
突撃! となりのRUNE番長
●前回までのお話●
いつの間にやらアンケート番長の座を追われ
今はフリーの番長（「プーではない」本人談）
として何とか生き延びていた我らが井上満。
そんなニヒルなアイツが帰ってきたぜ!!
ある日、死んだじいちゃんの形見だと言い張って
RUNEの鍵をあやつるミッチーの前に
宿命のライバル「御堂筋ワタル」が立ちはだかる！
そして絵にも描けないような死闘の末、
満は30枚のカードを使い切ってしまい大ピンチ!!
果たしてカードの無い満に勝機はあるのか!?
あいかわらずこんな話なのね…
ん？
はっ!
今とどめをさしたるからな
くっ…
カードさえ
あれば…!!
負けてられるか!!
こうなったら俺も…
ばっっ!
なんだとぉっ
こうなったら
自分でカードを
作るまでじゃぃ!!
チョキ
チョキ
チョキ
うっ! ぐぐぐ…!
あ〜〜〜!!!
さてはキサマも
カード切れだな!?

突然ですが、那珂宇恵先生が育児休暇を取ったため「RUNE番長」は今回で休載となります。今まで応援ありがとう!

そんなこんなで那珂宇恵先生の次回作にご期待下さい。新番長シリーズでお会いしましょう（笑）

先ドリ 新作ソフトフラッシュ!!

NEW SOFT FLASH!!

クラッシュ・バンディクー4　さくれつ！　魔神パワー

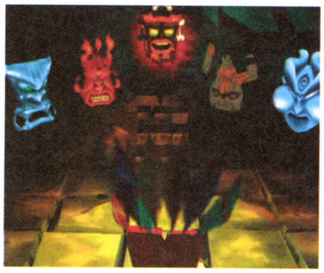
ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	クラッシュ・バンディクー4　さくれつ！　魔神パワー	ジャンル	アクション
発売元	コナミ	プレイ人数	1人用
発売日	7月	メモリーカード	2ブロック
価　格	4800円	備　考	GC-GBAケーブル対応

多彩なワザと乗り物を駆使して進むコミカルアクション最新作

シンプルな操作とバラエティ豊かなステージが魅力の、3Dアクションシリーズ最新作がゲームキューブに初登場。ジャンプやスピンアタックなどのワザやいろいろな乗り物を使いこなし、ゴールを目指して進んでいこう。

⬆表情豊かなクラッシュのアクションも見もの



⬆よみがえった地・水・炎・風の魔神たちがクラッシュの行く手をはばむ

⬅バギー、飛行機、潜水艦などに乗って攻略するステージも。乗り物は全部で10種類以上

パワフルな主人公 クラッシュ

もう1人の主人公 ココ

⬅体はもちろん、脳ミソまで筋肉な主人公。いろいろなワザが使えるぞ

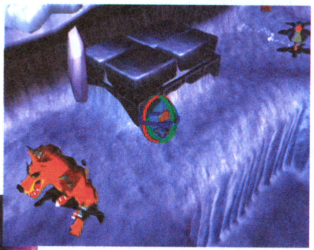
⬅メカにも強いクラッシュの妹。彼女を操作するステージもあるぞ

⬅クラッシュの得意ワザ・スピンアタックがさく烈！

⬅ココはカラテキックや足払いなどのワザが得意だ

個性的なステージを突き進め！

クラッシュとココを待ち受けるステージには、個性的な仕掛けや敵キャラがいっぱい。1度クリアしたステージではタイムアタックにチャレンジできるなど、やりこみ要素も満載だ。



⬅カプセルを転がして慎重に進め

追いかけてくるドラゴンを振り切れ

⬆巨大なドラゴンが迫ってくる！　障害物や穴に気をつけて猛ダッシュで逃げろ

⬆爆走するトロッコに乗って敵の秘密基地に潜入するステージだ

ライバル・クランチ登場！

⬅ボスステージで待ち受ける敵、クランチ

飛行機で空中戦！

⬆海賊船相手にシューティング！

水中でも大活躍！

⬆潜水艦「CRサブマリン」で海底をさぐれ

⬅巨大な津波がココに迫る！

"Crash Bandicoot 4:Sakuretu! Majin Power"interactive game © 2003 Universal Intaractive,Inc/
Crash Bandicoot and related characters are TM and © of Universal Interactive,Inc.Published and distributed by Konami Corporation.All rights reserved.

モンスターゲート 大いなるダンジョン ～封印のオーブ～

GBアドバンス			
発売元	コナミ	ジャンル	ダンジョン探索RPG
発売日	6月12日	プレイ人数	1～4人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応

人気アーケードゲームの世界が舞台のダンジョン探索型RPG

アーケードのメダルゲーム『モンスターゲート』の世界観やシステムを元にしたRPG。プレイヤーは賞金稼ぎの主人公となって、モンスターたちが潜む数々のダンジョンを攻略していくのだ。オリジナルストーリーで展開する1人用モードのほか、アーケード版の移植となる対戦モードなども楽しめる。

ダンジョンやお城は毎回形が変わる

⬇➡ダンジョンの形や出現する敵、登場するマジックカードなどは冒険に出るたびに変化するのだ

➡主人公はモンスターを倒して報酬を得る「賞金稼ぎ」の少年だ

ギルドで依頼を受けて賞金を稼げ

賞金稼ぎである主人公をサポートしてくれる施設が、町や村にある「ギルド」だ。ギルドでは、賞金の情報を入手したり、報酬を受け取ったりできる。このギルドで様々な仕事の依頼を請け負うことにより、新たなストーリーが展開していくのだ。

⬆ギルドに行けば困っている村人たちからの依頼が見つかる

⬅請け負う仕事の内容は、モンスター退治やアイテム探しなど様々。数々の依頼の中から好きなものが選べるぞ

情報を入手して新たなダンジョンへ

⬆依頼を受けることによって、様々なサブイベントなども発生する

真・女神転生デビルチルドレン 炎の書／氷の書

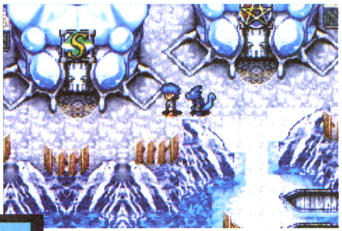
GBアドバンス			
発売元	アトラス	ジャンル	RPG
発売日	2003年	プレイ人数	1～2人用
価格	未定	備考	GBA専用通信ケーブル対応

デビルを仲魔にして様々な世界を冒険する『光の書』『闇の書』の続編

『デビルチルドレン』シリーズ最新作は、『炎の書／氷の書』の2作品。前作『光の書／闇の書』の続編となる。デビルと交渉して仲魔にしたり、合体させてより強力なデビルを作り出すシステムは今回も健在。仲魔をたくさん集めてデビル図鑑「デビダス」コンプリートを目指そう。

⬆平和になった原宿に再び事件が起こる

➡パートナーと一緒に冒険



⬆氷に覆われたこの世界はどこだろう?

新たなデビルが続々登場!

⬅前作で登場したデビルに加え、新たな種類のデビルも多数登場するのだ

前作の仲魔データも使える!

本作では『光の書／闇の書』の仲魔データを引き継ぐことが可能。思い入れのある仲魔たちも再び活躍できる!

⬆パートナーも合体などを繰り返すことで、どんどん成長していくのだ

『炎の書』の主人公
ジン＆ランド

⬅⬇元気で活発な小学生・ジンと、ソルレオンのランド。『光の書』からのパートナーだ

⬆➡『闇の書』の主人公コンビ、ジンの親友・アキラとヘイロンのゲイルが登場

『氷の書』の主人公
アキラ＆ゲイル

©2003 KONAMI & Konami Computer Entertainment Studios
©ATLUS 2003 ※画面は全て開発中のものです。

350ページオーバーの極厚攻略本がふたたび!?

任天堂攻略本でも、人気SLG『ファイアーエムブレム』シリーズの最新作、『烈火の剣』の攻略がついにスタートした。ニンドリ編集部からは、前作も手がけたマッスル・イガリン＆岡ちゃんねるの「はぐれアンケートコンビ」に加え、助っ人として和尚も参加することになった。基本的には前作を踏襲する作りになりそうなのだが、現時点では350ページを超える極厚本になりそうだ！

好評だった前作の攻略本！

←高級感あふれる和紙のような紙質のカバーが目を引く前作の攻略本。288ページの超大作だ！

6月6日ごろ発売予定
価格未定

マッスル・イガリン

マップ攻略でユニット、イベントは完全チェックじゃ！

その章の全体マップとユニットの初期配置、詳細な攻略法を示した「マップ攻略」が今回も基本となる。もちろん入手アイテムや、発生イベントもチェックしておるぞ！　ゴリゴリ進めているようで、意外にワシは繊細なんじゃ！

➡どのようにユニットを配置し、戦略を立てていくかが重要に。今回の攻略本でもみっちりサポートするぞ

前作より

岡ちゃんねる

キャラクタ解析で成長率やレビューも紹介します

前作の攻略本でも好評だった「キャラクタ解析」も当然やりますよ！　担当編集者によるレビューや、編集部調査による、パラメータの成長率なども載せる予定なのでお楽しみに。何はともあれ、とりあえずクリアせねば…。

➡さまざまな出会いで登場するキャラクタたち。ぶっちゃけ誰がオススメなのか、レビューしちゃいます

前作より

『GIFTPIA』攻略本も製作中！

主人公ポックルを大人に成長させていく、チョット変わったRPG『GIFTPIA』も攻略本を製作中。ポックルの住む冒険の舞台「ナナシ島」での生活の仕方や、効率のよいマネ（ナナシ島でのお金のことだよ）の稼ぎ方など、現在みっちり攻略中だ。発売は5月30日を予定しており、価格は未定。戦闘のないRPGだけに、どんな攻略本になるかはまったくの未知数。わかり次第このページで紹介だ。

全世界へ情報発信中の「ニンドリドットコム」をチェックしよう！

攻略本やニンドリの最新刊の立ち読みや、ウラ技の検索がネット上でできてしまう「web広技苑」、編集部の実態がわかってしまいます!?　編集部のライブカメラ映像など、充実したコンテンツがそろう「ニンドリドットコム」。ニンドリ編集者の生の声を垣間見ることができる「編集部コラム」も好評連載中！　下記のアドレスまでアクセスしてみよう。

アドレス　http://www.nindori.com

←これが「ニンドリドットコム」のトップページだ！

好評既刊

ニンテンドーゲームキューブ

ルイージマンション	1000円
ウェーブレース　ブルーストーム	1200円
ピクミン	1350円
大乱闘スマッシュブラザーズDX	950円
どうぶつの森＋	1300円
動物番長	950円
巨人のドシン	1400円
スーパーマリオサンシャイン	950円
スターフォックスアドベンチャー	950円
エターナルダークネス　招かれた13人	1200円
マリオパーティ4	1200円
ゼルダの伝説　風のタクト	950円
メトロイドプライム	1200円

NINTENDO64

ポケモンスタジアム金銀	933円

GBアドバンス

スーパーマリオアドバンス	933円
タクティクスオウガ外伝	1800円
マリオカートアドバンス	950円
黄金の太陽　開かれし封印	950円
ワリオランドアドバンス　950円	
マジカルバケーション	1200円
スーパーマリオアドバンス2	1000円
トマトアドベンチャー	950円
ファイアーエムブレム　封印の剣	1200円
黄金の太陽　失われし時代	1300円
さくらももこのウキウキカーニバル	950円
カスタムロボGX	1200円
スーパーマリオアドバンス3	1200円
星のカービィ　夢の泉デラックス	1200円
ポケットモンスタールビー・サファイア　シナリオ編	780円
ポケットモンスタールビー・サファイア　図鑑編	760円
くるりんパラダイス	950円
メトロイドフュージョン	1200円
ゼルダの伝説　神々のトライフォース＆4つの剣	760円
メイドインワリオ	950円

任天堂ゲームの攻略本のお問い合わせは
毎日コミュニケーションズ:048-485-6815（注文専用ダイヤル）
オンライン販売:http://book.mycom.co.jp

ニンテンドーゲームキューブ、NINTENDO64、ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンスは任天堂の登録商標です

 ©2003 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS　©2003 Nintendo

ジャンル別 ゲームキューブ新作カタログ

NINTENDO GAME CUBE SOFT CATALOGUE

ソフトカタログの見方

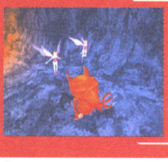
- **タイトル**
- **スペック** メーカー／発売日／価格／セーブに必要なメモリーのブロック数／ジャンルの順に記載
- **画面写真** 左上にNEWマークがあるのは、初登場タイトル
- **コメント**

ジャンルの色分けと見方

- ACT ＝アクション
- RPG ＝ロールプレイング
- ADV ＝アドベンチャー
- SLG ＝シミュレーション
- SHT ＝シューティング
- RAC ＝レース
- SPT ＝スポーツ
- PUZ ＝パズル
- TAB ＝テーブル
- ETC ＝その他

魔法のパンプキン～アンとグレッグの大冒険～

エム・ティー・オー／5月未定／6800円
ブロック数未定／アクション



炎と氷、異なる属性を持つ2人の主人公を使い分けよう。発売日が今夏から5月に早まったぞ。

フロッガー

コナミ／6月5日／5800円
3ブロック／アクション

往年のアーケードの名作『フロッガー』をもとにした一本。シンプルなアクションゲームだ。

ビューティフル ジョー

カプコン／6月12日／6800円
ブロック数未定／アクション

現実のプロレスで覆面レスラー「ビューティフル ジョー」が登場！ 詳しくは毎月新聞で。

ソニックアドベンチャー デラックス

セガ／6月19日／6980円
1ブロック／アクション

ドリームキャストの名作アクションを完全移植。GCならではの新要素もあるようだ。

エンター ザ マトリックス

バンダイ／6月19日／6800円
ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

映画「マトリックス」の世界をゲーム化。物語は今年公開予定の続編がもとになっている。

クラッシュ・バンディクー4 さくれつ！魔神パワー

コナミ／7月未定／4800円
ブロック数未定／アクション

ゲームキューブに人気者クラッシュが初登場！ PS2で発売された同名タイトルの移植だ。

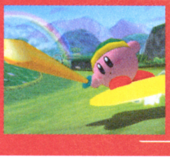
ドラえもん みんなで遊ぼう！ミニドランド

エポック社／今夏／価格未定
ブロック数未定／アクション

協力プレイでワイワイ楽しめるアクションゲーム。P66の続報で詳しく紹介しているぞ。

カービィのエアライド

任天堂／今夏／価格未定
ブロック数未定／アクション



ワンボタンで操作できる、カービィのレーシングアクション。夏商戦の目玉となるか？

ワリオワールドGC（仮称）

任天堂／今夏／価格未定
ブロック数未定／アクション

ワリオは『メイド イン ワリオ』に出張中か？ こちらは最近まったく音沙汰がない。

ボンバーマンランド2 ゲーム史上最大のテーマパーク

ハドソン／今夏／5980円
5ブロック／アクション

通常のボンバーマンに加え、『ぱにボン』『さめがめ』『ボンバーマンカート』なども収録。

ファミリーコレクションVol.1 キューピックロードランナー

ハドソン／今夏／3200円
ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

詳細は不明だが、往年の名作『ロードランナー』のリニューアル版か。手ごろな価格は魅力。

バーチャファイター・クエスト（仮称）

セガ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

ADV要素を含んだものになる？ まったく新しい『バーチャファイター』の世界に期待しよう。

ピクミン2（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

オリマーのほかに、もう1人主人公がいる？ 画面分割での2人同時プレイも可能のようだ。

RUNE II～コルテンの鍵の秘密～

フロム・ソフトウェア／5月23日
6800円／3ブロック以上／RPG

今号の体験版ディスクはもう遊んだかな？ P37からの開発者インタビューも必見だぞ。

ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル

スクウェア・エニックス／7月18日
価格未定／ブロック数未定／RPG

今号は特に新しい情報はなし。夏休み商戦のGCを引っ張るタイトルになってほしいものだ。

メダロットGC（仮称）

ナツメ／今夏／価格未定
ブロック数未定／RPG

『メダロット』がGCに登場。従来のコマンド選択式ではなく、アクションRPGとなっている。

新RPG（仮称）

ナムコ／12月未定／価格未定
ブロック数未定／RPG

NOW MAKING

あの『ゼノサーガ』製作スタッフによる新タイプRPGだとか。どんなゲームなんだろう。

テイルズ オブ シンフォニア

ナムコ／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／RPG

GCオリジナルの『テイルズ』。キャラデザインは『ファンタジア』以来となる藤島康介氏だ。

バイオハザード コード：ベロニカ 完全版

カプコン／今夏／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー

ドリームキャストで最初に発表された異色の『バイオ』。始祖ウイルスの謎を解き明かせ。

キラー7

カプコン／来冬／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー

悪と悪との戦いを描くアドベンチャーゲーム。主人公が多重人格という異色の設定だ。

●ハミ出しのカタログ●

ウッス！ カタログ担当のマッスルだ!! 今号は前号より2タイトル減って全44本に。ちょっと空きスペースが増えたので、発売済みの周辺機器カタログを掲載しているぞ。

©2003 MTO Inc.©Wanadoo Edition 2002.All rights reserved./©1981 2003 KONAMI/©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED./©SONICTEAM/SEGA.2000,2003/©藤子プロ・小学館・テレビ朝日 ©2003 EPOCH CO.,LTD./©2003 HAL Laboratory,Inc/Nintendo/©2003 Nintendo/©2003 HUDSON SOFT/"Crash Bandicoot 4:Sakuretu! Majin Power"interactive game ©2003 Universal Intaractive,Inc/Crash Bandicoot and related characters are TM and ©of Universal Interactive,Inc.Published and distributed by Konami Corporation.All rights reserved./©2002 FromSoftware,Inc.All rights reserved./©The Game Designers Studio.Inc. ©SQUARE CO.,LTD.All rights Reserved.CHARACTER DESIGN/Toshiyuki Itahara/©1997/2003 Natsume Co.,Ltd.©1997/2003 Imagineer

●ハミ出しのカタログ●

初登場タイトルは1本。コナミの『クラッシュ・バンディクー4』だ。PS2で'91年12月に発売された作品の移植となる。PSの看板シリーズが任天堂ハードに登場と考えると、ちょっと感慨深い。

ルパン三世 海に消えた秘宝

アスミック・エースエンタテインメント／発売日未定／価格未定
4ブロック／アドベンチャー

昨年末から、すっかり音沙汰がなくなってしまった。GCオリジナルルパンが楽しみなのだが。

バイオハザード4

カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー

キーワードは「もがき」「侵食」「汚染」。主人公レオンの体験する始祖ウイルスの秘密とは？

牧場物語 ワンダフルライフ

ビクターインタラクティブソフトウエア／今夏／価格未定
ブロック数未定／シミュレーション

高い読者人気を誇る本作。発売日が延び延びになっているが、夏休みには遊べるだろうか？

お遍路さん～発心の道場(土佐国)編～

ピンチェンジ／今秋／価格未定
ブロック数未定／シミュレーション

NOW MAKING

全4作が予定されている『お遍路さん』の第2弾がこれ。土佐国（高知県）が舞台となる。

ちびロボ！

バンダイ／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／シミュレーション

NOW MAKING

ちびロボとは、コンセントのついた身長10センチのロボット。とうとう発売日延期となった。

デッド フェニックス

カプコン／今夏／価格未定
ブロック数未定／シューティング

太古の鳥人たちが戦う3DSTG。仲間も操れるもようで、シミュレーション要素もありそうだ。

ファミリーコレクションVol.2 スターソルジャー

ハドソン／今夏／3200円
ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

'86年に発売された縦スクロールシューティング『スターソルジャー』のリニューアル版か。

ドラゴンドライブ ディマスターズショット

バンダイ／今夏／価格未定
ブロック数未定／シューティング

NOW MAKING

月刊少年ジャンプの人気コミックをゲーム化。竜を駆って戦う3Dシューティングゲームだ。

機動戦士ガンダム（仮称）

バンダイ／今秋／価格未定
ブロック数未定／シューティング

NOW MAKING

情報がないのに前人気ランキングの常連である本作。ガンダム人気の根強さがうかがえる。

スターフォックス（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／シューティング

画面はイメージ画像です

『スターフォックス』に『エースコンバット』のリアリズムが合体。次号では画面公開か？

V-RALLY3

アタリ／7月10日／5800円
ブロック数未定／レース

PS2で発売された同名作を移植。ラリードライバーを体験できる新モードが追加された。

F-ZERO GC

任天堂／7月25日／価格未定
ブロック数未定／レース

今夏の目玉の1本。マシンの挙動に合わせて動く特殊な筐体を使用したアーケード版も注目だ。

GT CUBE

エム・ティー・オー／今夏
6800円／ブロック数未定／レース

トゥーンレンタリングを駆使したグラフィックが特徴。数々の実名車種が登場するぞ。

リッジレーサー 最新作

ナムコ／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／レース

NOW MAKING

ナムコの看板RPGが『テイルズ』なら、看板レースは『リッジ』。だが、いまだ動きがない。

マリオカートGC（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／レース

NOW MAKING

2台のテレビを使うことで、8人対戦も可能!? 詳しくはP110からの任天堂の質問箱を読もう！

ファミリースタジアム2003

ナムコ／5月30日／6800円
14ブロック／スポーツ

ファミコンからの伝統を誇る野球ゲームの名シリーズ。育成要素も追加されているぞ。

実況パワフルプロ野球10

コナミ／7月未定／6980円
ブロック数未定／スポーツ

2003年最新データを採用した最新作。新モード「ペナント&マイライフ」もあるぞ。

激闘プロ野球

セガ／今夏／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

劇画チックな水島キャラと、リアルな実名プロ野球選手が同時に登場。異色の野球ゲームだ。

マリオゴルフGC（仮称）

任天堂／今夏／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

去年の夏が『サンシャイン』なら、今年の夏は『ゴルフ』！ マリオのマルチな活躍に期待。

1080° シルバーストーム

任天堂／来冬／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

N64でも発売されたスノボゲームの名シリーズ。発売は次の冬とまだまだ先。気長に待とう。

マリオテニスGC（仮称）

任天堂／来冬／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

『ゴルフ』と同じく、こちらもGBA版の発売が決定している。ただし、発売日はかなり先だ。

モノポリー めざせ!!大富豪人生!!

トミー／6月下旬／6800円
ブロック数未定／テーブル

本場のモノポリーを始め、アレンジ版を含む13のマップを用意。発売日が少々延びた。

ポケモンボックス ルビー&サファイア

任天堂／5月30日／2000円／ブロック数未定／その他

GBA版『ポケモン ルビー・サファイア』のポケモンを、GCの画面で整理できるツールなのだ。

どうぶつの森e+

任天堂／6月27日／6800円
ブロック数未定／その他

画面は『どうぶつの森』のものです

発売日と価格が急遽決定！ しかもカードe同梱とのこと。詳しくは次号のニンドリを見よ!!

Co.,Ltd./©藤島康介 ©NAMCO LTD./©CAPCOM CO.,LTD.2000,2003 ALL RIGHTS RESERVED./©モンキー・パンチ/TMS・NTV ©2002 Asmik Ace Entertainment Inc./©2002 MARUCOME/Victor Interactive Software Inc./©Nintendo/V-RALLY®,© 2002, 2003 INFOGRAMES EUROPE SA. ALL RIGHTS RESERVED. DEVELOPED BY EDEN STUDIOUS. ATARI IS A REGISTERED TRADEMARK OF ATARI INTERACTIVE INC., A WHOLLY OWNED SUBSIDIARY OF INFOGRAMES INTERACTIVE INC. V-RALLY ® IS A REGISTERED TRADEMARK OF INFOGRAMES EUROPE SA. MANUFACTURED AND MARKETED BY INFOGRAMES JAPAN K.K./©2003 Nintendo ©AMUSEMENT VISION/SEGA,2003/©2003 MTO Inc./©2003 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED (社)日本野球機構公認 フランチャイズ

発売済みGCタイトルリスト

ジャンル	タイトル	メーカー	発売日	価格	必要ブロック数
アクション	スーパーモンキーボール	セガ	'01年9月14日	5800円	3
	ルイージマンション	任天堂	'01年9月14日	6800円	3
	ピクミン	任天堂	'01年10月26日	6800円	19
	大乱闘スマッシュブラザーズDX	任天堂	'01年11月21日	6800円	11
	ソニックアドベンチャー2 バトル	セガ	'01年12月20日	6800円	11
	動物番長	任天堂	'02年2月21日	6800円	13
	GROOVE ADVENTURE RAVE ～ファイティングライブ～	コナミ	'02年3月20日	6800円	14
	バトル封神	コーエー	'02年3月29日	6800円	1～6
	BLOODY ROAR extreme	ハドソン	'02年4月25日	6800円	3
	クレイジータクシー	セガ	'02年5月30日	4800円	8
	ボンバーマン　ジェネレーション	ハドソン	'02年6月27日	6800円	3
	CAPCOM VS.SNK 2 EO	カプコン	'02年7月4日	4800円	2
	スーパーマリオサンシャイン	任天堂	'02年7月19日	6800円	7
	ZOIDO VS.	トミー	'02年9月6日	6800円	10
	スターフォックスアドベンチャー	任天堂	'02年9月27日	6800円	3
	From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル！	バンダイ	'02年11月1日	6800円	4
	スーパーモンキーボール2	セガ	'02年11月21日	5800円	2以上
	キン肉マンⅡ世～新世代超人VS伝説超人～	バンダイ	'02年11月22日	6800円	2
	ハリー・ポッターと秘密の部屋	EAスクウェア	'02年11月23日	6800円	4
	ゴジラ 怪獣大乱闘	アタリ	'02年12月12日	5800円	4
	ソニック メガコレクション	セガ	'02年12月19日	5800円	2
	爆転シュートベイブレード2002 熱闘！マグネタッグバトル！	タカラ	'02年12月19日	6800円	7
	ボンバーマンジェッターズ	ハドソン	'02年12月19日	6800円	2
	ロード・オブ・ザ・リング～二つの塔～	EAスクウェア	'03年2月14日	6800円	4
	スパイダーマン	カプコン	'03年2月13日	6800円	2以上
	メトロイドプライム	任天堂	'03年2月28日	6800円	3
	ロックマンエグゼ トランスミッション	カプコン	'03年3月6日	5800円	3
	P.N.03	カプコン	'03年3月27日	5800円	5
	ウォーリアーブレイド ラスタンvsバーバリアン編	タイトー	'03年3月27日	6800円	3
	ソウルキャリバーⅡ	ナムコ	'03年3月27日	6800円	4
	NARUTO-ナルト-激闘忍者大戦！	トミー	'03年4月11日	6800円	2
RPG	RUNE	フロム・ソフトウェア	'02年4月25日	6800円	2
	神機世界エヴォルシア	ESP	'02年7月26日	6800円	24
	ファンタシースターオンライン　エピソード1&2	セガ	'02年9月12日	6800円	21～25
	ゼルダの伝説 風のタクト	任天堂	'02年12月13日	6800円	12
	エターナルアルカディア レジェンド	セガ	'02年12月26日	6800円	3
	GIFTPIA	任天堂	'03年4月25日	5800円	6
アドベンチャー	ユニバーサル・スタジオ・ジャパン・アドベンチャー	ケムコ	'01年12月7日	6800円	1
	バイオハザード	カプコン	'02年3月22日	6800円	8
	MUTSUとのほほん	トミー	'02年7月19日	6800円	30
	ミッキーマウスの不思議な鏡	任天堂	'02年8月9日	6800円	3
	エターナルダークネス 招かれた13人	任天堂	'02年10月25日	6800円	15
	バイオハザード0	カプコン	'02年11月21日	7800円	9
	バイオハザード2	カプコン	'03年1月23日	4800円	1
	バイオハザード3 LAST ESCAPE	カプコン	'03年1月23日	4800円	1
	バットマン ダークトゥモロー	ケムコ	'03年3月21日	6800円	3
シミュレーション	キャプテン翼～黄金世代の挑戦～	コナミ	'02年9月12日	6800円	17
	ジェネレーション オブ カオス イクシード～闇の皇女ロゼ～	アイディアファクトリー	'03年2月6日	5800円	17
	お遍路さん～発心の道場（阿波国編）～	ピンチェンジ	'03年4月24日	8800円	3
シューティング	シャーマンキング ソウルファイト	バンダイ	'03年3月28日	6800円	7
	スター・ウォーズ ローグ スコードロンⅡ	EAスクウェア	'02年3月22日	6800円	3
	トップガン～エース オブ ザ スカイ～	タイタスジャパン	'02年12月26日	6800円	3
	SPACE RAIDERS（スペースレイダース）	タイトー	'03年1月9日	4800円	1
	斑鳩　IKARUGA	アタリ	'03年1月16日	5800円	4

ジャンル	タイトル	メーカー	発売日	価格	必要ブロック数
シューティング	零ファイター撃墜戦記	グローバル・A・エンタテインメント	'03年3月6日	6800円	4
	スター・ウォーズ クローン戦争	EAスクウェア	'03年3月20日	6800円	3
レース	ウェーブレース ブルーストーム	任天堂	'01年9月14日	6800円	12
	エクストリームG3	アクレイムジャパン	'02年3月15日	5800円	6
	18WHEELER	セガ	'02年9月12日	5800円	3
	チョロQ！	タカラ	'02年12月19日	6800円	4
スポーツ	FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP	EAスクウェア	'01年11月15日	6800円	29
	SSXトリッキー	EAスクウェア	'01年12月27日	5800円	5
	ハイパースポーツ2002 WINTER	コナミ	'02年1月31日	6800円	3
	バーチャストライカー3 Ver.2002	セガ	'02年2月14日	6800円	2以上
	実況ワールドサッカー2002	コナミ	'02年3月14日	6800円	4～44
	NBAストリート	EAスクウェア	'02年3月22日	5800円	10
	NBAコートサイド2002	任天堂	'02年3月29日	6800円	7
	2002 FIFA ワールドカップ	EAスクウェア	'02年5月2日	5800円	49
	実況パワフルプロ野球9	コナミ	'02年7月18日	6800円	48
	ディズニースポーツ：サッカー	コナミ	'02年7月18日	6800円	15
	ビーチスパイカーズ	セガ	'02年7月19日	6800円	3
	オールスターベースボール2003	アクレイムジャパン	'02年8月8日	5800円	59
	WTAツアーテニス プロエヴォリューション	コナミ	'02年8月29日	6800円	3
	UFC2 TAPOUT FINAL SPEC.	カプコン	'02年9月5日	6800円	5
	レッスルマニアX8	ユークス	'02年9月6日	6800円	14
	ディズニースポーツ：スケートボーディング	コナミ	'02年9月19日	6800円	7
	セガサッカースラム	セガ	'02年9月26日	5800円	6
	わいわいゴルフ	アイドス・インタラクティブ	'02年11月28日	6800円	10
	FIFA2003 ヨーロッパサッカー	EAスクウェア	'02年12月6日	6800円	54
	エヴォリューション スケートボーディング	コナミ	'02年12月12日	6800円	27
	ディズニースポーツ：アメリカンフットボール	コナミ	'02年12月12日	6800円	41
	実況パワフルプロ野球9決定版	コナミ	'02年12月19日	6800円	48
	ディズニースポーツ：バスケットボール	コナミ	'02年12月19日	6800円	1
	ワールドサッカー ウイニングイレブン6 ファイナルエヴォリューション	コナミ	'03年1月30日	6800円	98
	THE BASEBALL 2003 バトルボールパーク宣言 パーフェクトプレープロ野球	コナミ	'03年3月20日	6800円	58
パズル	エッグマニア つかんで！まわして！どっすんぱず～る!!	ケムコ	'02年9月27日	5800円	4
	ズーキューブ	アクレイムジャパン	'02年10月25日	5800円	2
	ミスタードリラー ドリルランド	ナムコ	'02年12月20日	6800円	3
	テトリスワールド	サクセス	'02年12月20日	4800円	4
	NINTENDO パズルコレクション	任天堂	'03年2月7日	5800円	6
	スーパーパズルボブル オールスターズ	タイトー	'03年2月27日	6800円	1
テーブル	ディズニーのマジカルパーク	ハドソン	'02年8月1日	6800円	1
	極 麻雀DXⅡ～The 4th MONDO21 Cup Competition～	アテナ	'02年8月9日	6800円	6
	永世名人Ⅵ	コナミ	'02年9月26日	6800円	1
	プールエッジ	メディアカイト	'02年10月25日	6800円	1
	マリオパーティ4	任天堂	'02年11月8日	6800円	2
	マッスルちゃんぴよん～筋肉島の決戦～	コナミ	'02年11月21日	6800円	4
	遊戯王フォルスバウンドキングダム 虚構に閉ざされた王国	コナミ	'02年12月5日	6800円	3
	桃太郎電鉄11　ブラックボンビー出現！の巻	ハドソン	'02年12月5日	6800円	5
	ヒカルの碁3	コナミ	'03年3月20日	6800円	2
	ドカポンDX-わたる世界はオニだらけ-	アスミック・エース エンタテインメント	'03年4月10日	6800円	10
	SPECIAL人生ゲーム	タカラ	'03年5月1日	6800円	10
その他	どうぶつの森＋	任天堂	'01年12月14日	6800円	59
	巨人のドシン	任天堂	'02年3月14日	6800円	40

GC周辺機器リスト

品名	メーカー	発売日	価格
ニンテンドーゲームキューブ（全4色）	任天堂	'01年9月14日	19800円
コントローラ（全6色）	任天堂	'01年9月14日	2500円
メモリーカード59	任天堂	'01年9月14日	1400円
ステレオAVケーブル	任天堂	'01年9月14日	1500円
モノラルAVケーブル	任天堂	'01年9月14日	1200円
S端子ケーブル	任天堂	'01年9月14日	2500円
D端子ビデオケーブル	任天堂	'01年9月14日	3500円
コンポーネントビデオケーブル	任天堂	'01年9月14日	3500円
ACアダプタ	任天堂	'01年9月14日	3000円
GBAケーブル	任天堂	'01年12月14日	1400円
GC専用ステーションラックGCR-1	ゴイチ	'01年12月20日	オープン価格
キューブラックR	モリガング	'01年12月20日	1980円
ディスクケース6	モリガング	'01年12月20日	980円
メモリーカード251	任天堂	'02年7月19日	2000円
モデムアダプタ	任天堂	'02年9月12日	3800円
アスキーキーボードコントローラ	サミー	'02年9月12日	6800円
ブロードバンドアダプタ	任天堂	'02年10月3日	3800円
インデックスメーカー	キーズファクトリー	'02年11月24日	980円
ホリパッドキューブ	ホリ	'02年12月27日	2500円
ワイヤレスコントローラ ウェーブバード	任天堂	'02年12月5日	4500円
ゲームボーイプレーヤー	任天堂	'03年3月21日	5000円
デジタルコントローラ	ホリ	'03年3月21日	1500円
ソウルキャリバーⅡスティック／キューブ	ホリ	'03年3月27日	3980円

耳よりのカタログ

GC低価格ソフトの先駆け？

プレイステーション系ハードと任天堂系ハードの市場の大きな違いの1つに、低価格ソフトの存在がある。PS2は『SIMPLE2000』シリーズや2800円のベスト版を中心に廉価版が多数リリースされ、PSに至っては9割がたのタイトルが廉価版だ。

対するGCやGBAはほとんどに廉価版が発売されていなかったが、これに一石投じる動きが出てきた。ハドソンの『ファミリーコレクション』シリーズだ。価格は3200円で、従来のGCソフトより格段に安い。ただPS2の廉価版ソフトに比べればまだ高めで、この差は使用メディアの差なのか、メーカーの方針なのか、ちょっと気になるところである。このシリーズがVol.3以降も続くのか、またこれ以上に安いシリーズが出るのか、今後の動向に注目したい。

ちなみにGBAは他ハードに比べるとロムの原価が高いため、『SIMPLE』シリーズも2960円と高めの設定。廉価版は出しにくいだろう。

●ハミ出しのカタログ●

今号はあまり大きな動きがなかったが、5月にはE3が開催される。このカタログも次号や次々号には大きく変わってくるだろう。夏に向けて、GCのさらなる躍進を期待したいところだ。

11球団公認・札幌ドーム公認 NPB BIS プロ野球公式記録使用/©2003 KONAMI Computer Entertainment Osaka (社)日本野球機構公認 フランチャイズ11球団公認・札幌ドーム公認 NPB BIS プロ野球公式記録使用 (社)全国野球振興会公認/©NBP ©水島新司 ©SEGA CORPORATION/WOW ENTERTAINMENT INC.2003/©2003 Nintendo/CAMELOT/©2003 TOMY MONOPOLY ©2003 Hasbro Inc. All rights reserved. Licensing by Hasbro Consumer Products.©2003 Infogrames Interactive. Inc. All rights reserved. Infogrames and the infogrames logo are trademarks or egistered trademarks of Infogrames Entertainment S.A. All other trademarks or registered trademarks are the property of their respective owners./©2003 Poke'mon ©1995-2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc./

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム

vol.90 2003 6/6

次号は vol.91 5月21日(水)に発売します

定価 **490円** ※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU 次号予告

ゲームキューブ新作ソフト 怒濤の大公開!!

今号の特別付録、『RUNE II』の体験版はいかがでしたか？ さて、次号では、E3の開幕にあわせて、新作ソフトが続々登場します！『マリオカート』や『ピクミン』『カービィ』、それに『ポケモン』など、期待のソフトが勢揃い!! ぜひ次号のニンドリにもご期待ください！

※予告の内容等は、ニンドリが身勝手に変更する場合があります。

EDITOR'S VOICE 編集後記

■『RUNE II』イラストコンテストの大賞でもらえるデジカメ「サイバーショットDSC-U20」はとにかくちっちゃい！ あまりに小さすぎて、何度落としそうになったことか…。ちなみにイラストの締め切りは5月23日消印有効（トランセル）

■五月病の原因は、始祖五月病ウィルスにあるとにらんだワタシは単身南極へと飛びたくなった。やっぱり、ベロニカをやる前に0をプレイしておくべきだろうか？ 南極には電車で何分かしら…そんなことを思う校了24時（ハシモ）

■今年もE3へ行けることになりました。まあ、帰ってきてからの仕事を考えなければ、素晴らしく楽しい経験（マリオカートも遊べるんだろうな～とか）ができそうでワクワク。…え？ ホテルで速報の記事書け？ ネットの便利さが恨めしい…（かややん）

■GBプレーヤーがいい感じ。正直「TVの前に座って遊ぶんだったら、据え置き機で遊ぶよ」派だったので、その心変わりっぷりに自分でも驚く。次は、GBプレーヤーでの使用に特化した十字キーが大きいウェーブバードを希望（岡ちゃんねる）

■今号はキリのよい90号。このタイミングで「体験版」がつけられたことを、シアワセに思いつつ、本来なら合併号でお休みだった編集部員にすまぬ！という気持ちも。ああ、100号がひたひたと近づいてくる…（記念企画案募集中！/サオヘン）

■そういえば、プライベートでゲームを全然買ってない。延々と『ウイイレ6ファイナル』を続けている。ただいま難易度エクストリームでマスターリーグをプレイ中。試合中にリセットすると強制的に負けになる漢の難易度だ！（マッスル）

■某タイトルにハマったことがありますと口走ったばかりに『ファイアーエムブレム』攻略班に編入決定。プライベートでゆっくりプレイしたいと思っていたタイトルだけに、喜ぶべきなのか悲しむべきなのか微妙なところです（和尚）

■『RUNE II』の魅力をたくさんの人に広めたい！ という思いが生んだ、キューブ体験版付録。390円という価格は、今回の体験版付録に携わったすべての人の「心意気」。この心意気、みなさんに買ってもらえれば、近いうちきっと‥!!（高島）

■10年来の親友から結婚式の招待状が来た。大切な友だちなのでもちろん「出席」に丸をつけて返信したが…問題は日付。5月31日。去年の兄貴の結婚式に続き、校了日じゃん！ 徹夜明けでヘロヘロになりながら出席するのか…今回も(本多)

■『マザー』のキャラフィギュアを真似して自作した人は俺以外に5000人くらいいるはずだ！ 昔、紙粘土と針金でバーボットとか作ってました（すぐ折れた）。『3』のフィギュアも『2』と同じくちょりそのぶ氏が作るのかな？（本郷）

■映画を観に行こうと思いつつ、ついついビデオを借りちゃったり。最近は観てなかった連ドラなんぞを観たりしてます。「ケイゾク」と「踊る大捜査線」を立て続けに観ました。次は「Trick」でも観ようかな（やっぱ映画館に行きたい：ケイ大佐）

■先日、映画『WATARIDORI』を鑑賞してきました。とにかく「これ、撮るの大変だったろ～なぁ」という映像が目白押し。鳥ってのは綺麗な生き物だなぁ～と、あらためて感じました。とにかく好きな人にはオススメします（LOTR6回観た中植）

■ファンレター？でいいのかわからないですが、ありがとうございます。返事は書けておりませんが、全部楽しく読ませていただいてます。この仕事をしなかったらこんなことなかったなと、とてもうれしく思う新人です。ぺこり（カズヤ）

■色は、編集部で使ってるパソコンの上に、フィギュアとかキャラクタのぬいぐるみをのせてる編集者です。

●編集部へのおたよりのあて先は…
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「○○○」係まで

●E-mailでの投稿は…
「ドリテクの殿堂」宛は：64dtech@pc.mycom.co.jp
「ニンドリ学園」宛は：64forum@pc.mycom.co.jp

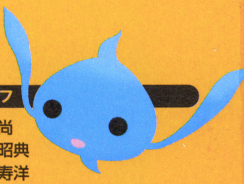
本誌の内容に関するお問い合わせは… TEL 03-3556-3313
休日を除く月曜から金曜日の午後4時から午後7時までの間に、本紙の内容に関する質問に限り受け付けています。ゲームの解説やヒント、人生相談などにはお答えできませんのでご了承ください。

©2002 Nintendo

チラシの世界 #018
1999年 ニンテンドーオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ(N64)

発行人 中川信行
ゼネラルプロデューサー 小畑誠治

STAFF スタッフ



編集人 山森尚
編集長 左尾昭典
副編集長 高島寿洋
デスク 岩崎桂／種市真澄
編集 嘉山直幸／五十嵐達雄／本多貴之／中植茂久／橋本慎也／岡本明徳／北山大輔／本郷公康／坂井一哉

編集協力 松村浩次／松本英明／松本亮／成瀬史弥／大渕豊／中谷至／尾関友詩（ユークラフト）／瀧澤潔／白石岳（アセンブル）／冠美花

AD&カバーデザイン 大條千鶴子
デザイン 有限会社フリーウェイ／GETTARADICCA／佐久間弘子／南尾和美／小宮山裕
DTP 有限会社ウィッチ・プロジェクト／株式会社エストール／ぼっけ門
写真撮影 守屋貴章／水口哲二／植田昌幸
イラスト&コミック 中植茂久／美鈴秋／はやのん／記村隆鶴
広告 小川直伸／小池正洋／工藤克俊／駒形友美

印刷 凸版印刷株式会社

Nintendo DREAM vol.90
2003年6月6日発行
●発行株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7488(販売営業)

●編集部・広告
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
(株) アンビット
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287

Nintendo
GAME BOY ADVANCE
人は、物語と共に成長する。
FIREEMBLEM
ファイアーエムブレム
烈火の剣
4月25日(金)
発売
メーカー希望小売価格
¥4,800(税別)
S・RPG 1～4人用
○通信闘技場での1～4人対戦が可能！
初回特典!
サントラCDプレゼント!!
&卓上カレンダー
リンを"つかむ"ことができました。"つかむ"とこのようにマップの色が変わります。
Personal infomation
マーク
A 1月 男
あなたはエレブ大陸を旅する見習いの軍師です。
…私も、いっしょに行っちゃだめかな?
オスティアにも何人か軍師がいるが、お前ほど若い奴はいないぜ。
◇RPGの要素を際立たせ、初心者にも気持ちよく進められるゲームバランスに加え、取扱説明書が必要ないくらいの親切設計。
◇魅力あふれるキャラクターたちは、一定の条件で発生する会話システムにより絆を深くし、友情が芽生えたり、時には恋愛感情が生まれることも。
◇今作ではプレイヤー自らが物語に参加。仲間と共に戦い、苦難に打ち勝っていくことで、キャラクターもプレイヤー自身も大きく成長していくことでしょう。
任天堂株式会社 本社 〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1
任天堂ホームページ http://www.nintendo.co.jp/
©2003 Nintendo / INTELLIGENT SYSTEMS
GAME BOY・GAME BOY ADVANCEは任天堂の登録商標です。

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム
VOL. 90 2003
平成12年9月12日第三種郵便物認可 平成15年6月6日発行(毎月2回6日・21日発行)第8巻第10号(通巻90号)
発行元:(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 ●注文専用ダイヤル048-485-6815 ●編集・広告03-3556-3288
特別価格 390円
本体 371円
T1127101060395
雑誌27101-6/6

©毎日コミュニケーションズ 2003/ambit

Printed in Japan 凸版印刷株式会社

Nintendo

ニンテンドードリーム

DREAM

VOL.
90
2003

世界初!! ゲームキューブ『RUNEⅡ』体験版ディスク付き

MYCOM
毎日コミュニケーションズ